RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS: LA HISTORIA QUEDÓ ATRÁS

FIGHT NIGHT ROUND 3: GOLPES EN ALTA RESOLUCIÓN




Londres
8:21 PM
Maui
9:21 AM
México
14:21 PM
Hora libre
Seattle
12:21 PM
nintendo
Wi-Fi
connection
¡Siempre hay
alguien
listo para jugar!
¡ES FÁCIL!
1. EQUÍPATE
Busca el logo con la leyenda Nintendo Wi-Fi Connection en tus juegos favoritos de NDS.
2. CONÉCTATE
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.
3. JUEGA
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.
NINTENDO DS
www.NintendoWiFi.com

OSCAR YASSER NORIEGA
"AKIRA"
PUBLISHER Y FUNDADOR REVISTA ATOMIX



JUGANDO:
FIGHT NIGHT 3
GEOMETRY WARS
GUITAR HERO
SUPER MARIO STRIKERS



La conclusión del 6to Aniversario

El 2005 nos dejó una serie de experiencias y vivencias que compartimos con todos ustedes y que queremos repetir y mejorar para este 2006. Definitivamente hicimos nuestro mejor esfuerzo en llevar lo mejor de la industria de videojuegos en diferentes formatos y presentaciones, de tal forma que el año pasado Atomix logró una serie de objetivos que consideramos importantes, como el lanzamiento de nuestra revista en formato Digital (convirtiéndose en la primera publicación de videojuegos en Español en estar disponible en este formato), el regreso de Atomix TV en Animax (el primer canal 100% Anime en la historia de América Latina), el lanzamiento de Atomix DVD (el primero con contenido de la industria de videojuegos 100% en Español en la historia de América Latina), los Gamers Choice Awards 2005 (la primer entrega de premios a lo mejor de la industria de videojuegos en América Latina, donde ustedes deciden quiénes son los ganadores) y los Blogs del staff de Atomix (primeros en su tipo).

Este mes, estamos culminando la celebración del 6to aniversario de Atomix, un proyecto que inició como un sitio de Internet conocido como Limit-X hace nueve años. Este sitio fue creado como un proyecto entre varios amigos mientras estudiábamos la preparatoria, justo después de que la gente de Club Nintendo rechazara mi idea de desarrollarles un sitio web, por allá de 1996. Mi visión era crear el primer portal de videojuegos en México, así como la primera comunidad y foros en donde videojugadores como nosotros se pudieran reunir para intercambiar puntos de vista de esta excitante forma de entretenimiento. Muchos amigos se quedaron en el camino, pero yo continué con el proyecto, con la idea de lograr consolidarlo como el primer sitio de videojuegos en México. En ese entonces, tuve la fortuna de conocer a una serie de personas extremadamente talentosas y con la mayor disposición de poner su granito de arena en esta gran idea. Gente como Jesús Zhu, Adrián Carbajal, Luis David Miramontes, Alejandro Sam, Salvador García, Eumir Hernández Yuiwork, Russia, Ramus, Pako, Ota, Andibit y muchos otros. Juntos perseguíamos un sueño de convertir esa idea en algo tangible, en un proyecto y una forma de vida, en llevar nuestras ideas a un nivel nunca antes visto en México.

En el año 2000 llegó nuestra oportunidad, conocí a Jorge Alor, una de las personas que más creyó en este proyecto y con quien estoy agradecido por arriesgar todo su capital en la idea de un grupo de jóvenes sin mucha experiencia, pero con muchas ganas de lograr algo. Ese año, después de sangre, sudor y lágrimas se publicó la primera edición de Atomix, con Final Fantasy VIII en la portada y presentada como "La primera revista multiconsolas de videojuegos en América Latina", algo que no se había visto antes en nuestro país y que llegaría para quedarse. Qué días aquellos, la industria de videojuegos como la conocemos el día de hoy -comparada con la que existía hace ocho años- ha cambiado mucho y con ella, también Atomix. Mucha gente ha contribuido en el proyecto y han

HTTP://WWW.NEOTOKYO.COM.MX

> Los invito cordialmente a que visten mi pequeño blog en la red y que dejen sus comentarios acerca de la nueva Atomix o de cualquier cosa que tenga que ver con el proyecto, me encantaría poder leer sus ideas y tener un mayor acercamiento con todos ustedes.





dejado esta compañía para continuar con sus vidas y su camino profesional, otros siguen aquí, algunos más se han unido recientemente, pero siempre nos hemos mantenido unidos y hemos sido conocidos como el "Staff de Atomix".

José Saucedo, Editor en Jefe de la revista y a quien admiro y respeto por su gran tenacidad y logros personales, realizó un gran especial sobre los seis años de esta publicación a principios de este año. En él, trató de resumir en unas cuantas páginas una historia que es difícil de contar en un espacio tan reducido, una historia que sin lugar a dudas hoy en día siento la enorme necesidad de compartir con todos ustedes -aunque en este breve espacio- pues siento que está llena de dicha, tragedias, perseverancia, un poco de suerte y muchas ganas de lograr algo que trascendiera en nuestro país. Cuando vi el artículo terminado y tuve la revista en mis manos, muchos recuerdos pasaron por mi cabeza, muchos sentimientos y emociones regresaron y me di cuenta de que Atomix hoy por hoy ha logrado mucho más de lo que tenía pensado ese grupo de amigos en la prepa, o lo que el staff de Atomix original hubiera podido imaginar.

Cuando comencé con todo esto jamás pensé que llegaríamos hasta aquí. Ahora, después de algunos años, no dejo de soñar que aún podemos lograr más y llegar aún más lejos. Hoy Atomix tiene nuevos socios, quienes también han dado una importante aportación a este proyecto y que definitivamente han marcado páginas invaluables en la historia de esta publicación, como lo han sido Abraham y Polo, con quienes nunca dejaré de estar agradecido y a quienes admiro por los logros que han tenido en esta industria.

Hoy Atomix tiene un staff diferente e interesante, un grupo de personas con habilidades profesionales y amplios conocimientos de la industria de los videojuegos que hacen su trabajo con pasión y dedicación. Gente con quienes estoy eternamente agradecido, pues sin ellos nada de esto sería posible en la actualidad. En el fondo, hoy más que nunca es muy importante para mí reconocer el trabajo de las personas que trabajan y que han colaborado o en Atomix.

Atomix ha sido un gran trabajo de equipo, que ha sido conformado por diversas personas a lo largo de estos años y en diferentes situaciones. A todos ustedes, de todo corazón, gracias. Gracias por escribir estas páginas en la historia de nuestras vidas, pero sobre todo gracias por creer fielmente en este proyecto. Me siento halagado y eternamente agradecido con todos ustedes, nuestros fanáticos y lectores que siempre han estado ahí, en las buenas y en las malas, apoyándonos y criticándonos durante todos estos años.

Cuando voy caminando por la calle y alguien me reconoce me siento raro, pero bien. Cuando una persona se toma la molestia de mandarme un correo electrónico me siento sumamente afortuna-do. Hoy más que nunca, cuando la gente me reconoce como líder o creador de este proyecto, me siento tremendamente feliz y agradecido, el destino me puso aquí y lo acepto con responsabilidad y sobretodo con humildad, no sin antes repetir que Atomix es un GRAN trabajo de equipo y que ese reconocimiento que muchas personas me han dado de forma personal lo acepto, pero a nombre de todo el staff, un formidable equipo que logra mes con mes llevarles todo lo que ustedes conocen. Tampoco puedo olvidarme de todos nuestros patrocinadores y clientes, quienes han confiado en nosotros incondicionalmente. Esperamos poder seguir siendo la mejor alternativa para ustedes y mantenernos como una opción diferente, atrevida y única de llegar a sus consumidores.

Estamos iniciando una nueva etapa con el rediseño de la revista, el cual marca la conclusión de nuestro 6to aniversario. Para este año que comienza, estará lleno de grandes sorpresas, eventos y proyectos sumamente emocionantes; Atomix es, sin lugar a dudas, la revista y publicación que más ha innovado en su género en México, y durante el 2006 lograremos superar todas sus expectativas en todos los sentidos. Este año será de suma importancia y tenemos preparados anuncios que estaremos dando en su momento y que esperamos que sean de su agrado. El 2006 es el año de Atomix, estamos listos para seguir creando nuevas ideas, seguir reinventándonos tantas veces como sea necesario por mantenernos como líderes en la industria.

Estimados lectores, no los defraudaremos y todas las sugerencias y opiniones que nos han hecho llegar serán tomadas en cuenta para tratar de hacer este proyecto aún mejor. Siento que no puedo iniciar el año de mejor manera que poniendo mi granito de arena en el 6to aniversario de Atomix. Esto es Atomix y nuestra misión para el 2006 será seguir haciendo nuestro trabajo con pasión, con amor, con respeto y creatividad. Bienvenido a la nueva Atomix, bienvenidos de nueva cuenta a la revista #1 de videojuegos en América Latina.

atomix 74

46 GHOST RECON: ADVANCE WARFIGHTER

YA LLEGARON

24 RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

42 FIGHT NIGHT ROUND 3



este número

Para una nueva generación de consolas, Atomix presenta una nueva imagen que retoma todos los elementos que la han caracterizado durante estos últimos años y ofrece una nueva forma de ver los juegos de video. En esta ocasión el juego de portada es el polémico 'Ghost Recon: Advance Warfighter', que lleva la acción de los comandos militares a la ciudad de México y nos ofrece una inolvidable misión con la que damos inicio a una nueva etapa en la historia de nuestra publicación. Bienvenido al No. 74 de Atomix, la revista de videojuegos más importante de América Latina.

CONTENIDO



© Atomix abril 2006
"ATOMIX", es una publicación mensual de Limit X Media S.A. .de C.V., año 5 No.74, con fecha de impresión martes 28 de febrero de 2006. Editor Responsable: Oscar Yasser Noriega Pérez. Con domicilio en: Paseo del Pedregal #781, Col. Jardines del Pedregal, Del. Álvaro Obregón, México D.F., CP 01900. Número de Certificado de Reserva de Derechos al Uso Exclusivo: 04-2004-042610280800-102. Número de Certificado de Licitud de Título: No. 12845. Número de Certificado de Licitud de Contenido: No. 10418, Distribuido en el Distrito Federal por Despacho Everardo Flores Serrato: Serapio Rendón No. 87 Col. San Rafael C.P. 06470 Del. Cuauhtémoc México D. F., Tel 5966-6200. Distribución foránea por Compañía Distribuidora de Periódicos, Libros y Revistas S.A. de C.V.: Serapio Rendón No. 87 Planta Alta Col. San Rafael C.P. 06470 Del. Cuauhtémoc México D.F. Distribución a Local Cerrado por DIMSA Distribuidora de Impresos S.A. de C.V.: Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac Del. Miguel Hidalgo C.P. 11320, México, D.F. Impresión y Pre-prensa por El Universal Compañía Perodística Nacional S.A. de C.V. Bucareli 8, Col. Centro, Del. Cuauhtemoc, C.P. 06040; Código ISSN No. 1405-6659; Registro Postal Publicación Periódica P-PROV-DF093-98. Domicilio de la Publicación: Paseo del Pedregal #781, Col. Jardines del Pedregal, Del. Álvaro Obregón, México D.F, CP 01900 Tel. 5652-2060.

TIEMPOS DE PAZ

En sus inicios se pensó que los juegos de video serían juguetes para niños, y sus creadores los planearon de esa forma, pero los que jugaban de niños crecieron y con ellos, sus gustos y la tecnología. Ahora que el entretenimiento interactivo llega a todo tipo de personas con todo tipo de propuestas posibles, sería bueno empezar a verlo de otra forma, porque si no, éstos se quedarán en la adolescencia donde la gente se rehúsa a verlos como un verdadero medio de comunicación, cuando por sí mismos ya son mucho más que un juego.

"LA POLÉMICA SOBRE LA VIOLENCIA EN LOS JUEGOS SE DEBE A QUE LOS SIGUEN VIENDO COMO UN JUGUETE."

JOSÉ M. SAUCEDO. EDITOR URBANO
www.atomix.vg/blog/azevrec

jugando:
tales of eternia
mario kart ds
guitar hero



EL STAFF OPINA



JAVIER LÓPEZ
DIRECTOR DE ARTE

www.atomix.vg/blog/ice
jugando:
kindom hearts: chain of memories
true swing golf
guitar hero

¡¡¡WOW!!! Ya son tres rediseños por los que he pasado y hoy tienes en tus manos una nueva imagen para Atomix, más fresca, más limpia, con más información y nuevas secciones; espero que les guste, yo estoy emocionado por saber sus opiniones al respecto. Por otro lado, Ghost Recon ha causado mucha polémica en nuestro país y es por ello que nos dimos a la tarea de traerles una reseña completa de este juego y todo lo que trae consigo, los rumores han sido tal que revistas de corte político han hablado de él, chéquenlo.



EUMIR HERNÁNDEZ
EDITOR SECCIÓN ANIME

viendo:
initial d 4th stage
bleach
eureka 7

Una vez más Hayao Miyasaki ha recibido una nominación para el Oscar, esta vez tendrá que competir contra una novia muerta y un perro cazador de conejos. ¿Saldrá vencedor? De corazón lo espero, aunque para serles sincero veo muy difícil que quieran premiar una vez más a este gran maestro de la animación. Cambiando de tema, ¿de plano hay sequía de ideas? Este mes ha sido bastante flojo, sin grandes cambios y pocas propuestas, salvo los DVD de Paradise Kiss, realmente veo muy pocas cosas en que invertir mi dinero.



CORRADO ENRICO
EXILIADO DE VANA'DIEL

jugando:
re 4: premium edition
guitar hero
stella deus: gate of destiny

Al igual que cualquier medio de comunicación masivo, Internet es una fuente infinita de información. Los rumores y eventos de actualidad continuamente marcan la pauta para las tendencias sociales y de "moda", donde al llegar a la gente con una objetivación crean inquietudes, expectativas y hasta frustración en las personas que los perciben. Los rumores en Internet deben ser evaluados bajo un ojo crítico y personal conforme a nuestras propias convicciones, el nivel de credibilidad de estos sucesos está limitado únicamente por nuestra propia personalidad.



JAVIER FLORES
COLABORADOR RAYADO

jugando:
call of duty 2
project gotham racing 3
metal gear solid 3: subsistence

Uno de los problemas principales que ocasionan los rumores que se generan en la red acerca de los video juegos es el famoso "hype" o expectativa, la cual provoca a su vez, la desilusión de muchos jugadores cuando se dan cuenta que el producto final no contiene todo lo que se decía o esperaba de él. Como ejemplos podría mencionar el caso de Perfect Dark Zero, o el famoso video falso del Nintendo ON que se presentó antes de E3. No hay más que tratar de buscar fuentes confiables y ser menos crédulos.

atomix

Publishers:
Marco Polo Bautista
Oscar Yasser Noriega "Akira"
Director Operativo:
Iván Chapela
Director Editorial:
Luis David Miramontes
Editor en Jefe:
José M. Saucedo
Director de Arte:
Javier López Gamas
Editora Sección PlayStation:
Litzia Beltrán
Editor Sección Nintendo:
José M. Saucedo
Editor Sección Xbox:
Luis David Miramontes
Editor Sección Multiconsolas:
Bruno Peláez
Editor Sección PC:
Carlos Gutiérrez
Editor Sección Anime:
Eumir Hernández
Editor Web:
Carlos Gutiérrez
Jefe de Información Web:
Enrique Medina
Corresponsal en Japón:
Arturo Borja
Corresponsal en EU:
Sam Bishop
Corrector de Estilo:
Julio C. León
Colaboradores:
Roberto A. López, Francisco J. Flores, Jorge A. Salgado, Miguel A. Castro, Javier López, Mario Méndez, Daniel Estrada, Mario A. Madrigal, Alejandro Salinas, Juan C. Barbosa, Artemio Urbina, Corrado Enrico
Ilustradores:
Tozani, Romi Villamil, Jorge Hernández
Agentes Secretas:
Foxy & Slut

Contador General:
Felipe de Jesús Torres Cervantes
Relaciones Públicas / Marketing:
Iván Chapela
Publicidad:
Mariana Del Valle
ventas@atomix.com.mx
Asistente Administrativa:
Claudia E. Aviles Cienfuegos
Mensajeria:
Nazario Santillán Arciniega
Preprensa e Imprenta:
El Universal Compañía Periodística Nacional S.A. de C.V.
www.atomix.vg

atomix TV

Director de Producción:
Luis David Miramontes
Productor:
David Ríos León
Realizadores:
Bruno Peláez
Litzia Beltrán
Voz en Off:
Rubén Olegnowickz
Conducción:
Patricia Beltrán Bustamante
Guillermo Bernal Martínez
www.atomix.vg/atomixtv



NEED FOR SPEED
MOST WANTED
BBS
Castrol SYNTEC
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
PC DVD ROM
TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB
EA



MÁNDANOS TUS PREGUNTAS, DUDAS O SUGERENCIAS A:

cartas@atomix.com.mx

Paseo del Pedregal #781, Col. Jardines del Pedregal, Del. Álvaro Obregón, CP. 01900

ATENCIÓN: Las cartas publicadas son editadas por cuestiones de espacio y/o redacción. Las respuestas fueron editadas por censura y respeto a los lectores.



Calificaciones de Juegos

Uno de los problemas de las reseñas de los juegos, cuando se quejan los lectores, es que le dan demasiada importancia no sólo al número, sino también al "análisis". A veces dan la impresión de que quieren que les digan: "Salgan corriendo a comprar el juego" y hay que tener presente el hecho de que están leyendo la opinión de una persona -que no son necesariamente nerds- y por ende no se debe tomar lo que dicen como una verdad absoluta.

Por otro lado, creo que se necesita leer con más atención, saber qué es lo que está opinando esa persona sobre ese juego y que esa información te sirva para tomar una decisión; por ejemplo, en marzo del año pasado, cuando se me juntaron el Devil May Cry 3 y God of War, algo que hizo que me decidiera por GoW fue el hecho de que aunque a DMC lo ponían como un gran juego, éste no aportaba nada a lo que ya habíamos visto con anterioridad, mientras que GoW resultaba una propuesta más fresca e interesante, y asi fue, lo compré y no me arrepentí.

Ahora, ¿a qué llaman una revisión bien hecha? ¿Cómo determinan eso? ¿Grandes conocimientos en la materia y en cuestiones del juego, 100% de imparcialidad? ¿Qué sucede cuando esa imparcialidad choca contra la parcialidad del lector sobre un género, consola o juego? Si a ti como videojugador te gustan los RPG, sabes que pueden haber detalles y características naturales en ese género que a ti te agradan, pero que a alguien más no -siendo parcial o no-, por el simple hecho de que hay diversidad de opiniones. Siempre resulta más fácil decir: "esos p*nch*s weyes son bien freaks" pero, ¿dónde queda la parcialidad del lector? Otro ejemplo es que cuando pensar que creen no tener forma de sustentar sus palabras (cosa que sí pueden) y que cada vez que a alguien no le guste su calificación de un juego puede mandarles 10,000 correos junto a sus amigos para subirla a 9.0 o bajarla a 2.0. Sólo los intento alentar para que hagan mejor las cosas y recuerden que si están escribiendo una revista es porque tienen más experiencia, buen gusto y más vocabulario que los lectores.

Pasito pa' atrás

He leído su revista desde que salió a la venta su primer número y fuera del diseño, la publicación siempre me ha dejado un buen sabor de boca la revista. Hace unos meses, cuando sacaron su tercer DVD, me encontré con pocos videos interesantes y aunque valió la pena tener un capitulo de Atomix TV, se repitió el diseño y la mitad de los trailers de juegos. Yo pienso que no tienen que sacar un DVD cada seis meses nomás por compromiso, especialmente si no tienen material, aunque sería mejor si incluyeran demos de juegos, parches para juegos de PC o XboX o cosas más interesantes, ya que los videos son un poco pasivos y nosotros somos jugadores, ¿no? Por otro lado, el detalle que hizo que sacara mi pluma fue la re-evaluación de DOA4, no puedo creer que porque una bola de fanáticos insolentes les enviaran unos cuantos correos ustedes se retractaran de su palabra, que sin más decir me parecía clara e imparcial. Esto sólo me hace

Benjamín Oribe Mendieta
la_sombra_del_murcielago@yahoo.com.mx

Benjamín:
La calificación de DOA4 provocó gritos y sombrerazos en nuestras oficinas, en los foros, nuestro buzón y hasta en las pláticas personales que teníamos con los lectores de la revista. La decisión de meter nuevamente la reseña en el Atomix No. 73 fue tanto del Editor en jefe, como el de la sección de Xbox, quienes en su puesto y opinión no se retractan de ninguna forma y en ningún momento de la calificación otorgada. Como lo explicó el Sr. Saucedo en la sección de cartas en el No. 73, él sigue pensando que el juego merece un 6.5, mientras que Luis D. Miramontes le da el 9.0. Sobre el DVD, andamos en eso...

Queja Ciega

Sobre el Ghost Recon 3, ya empezaron muchos a quejarse de un juego que todavía no sale. ¿Cómo es posible que siempre digamos que las compañías nunca nos toman en cuenta, y cuando lo hacen empecemos a quejarnos? El sueño "guajiro" de muchos es que salga un 'Grand Theft Auto Mexico City' y estoy seguro de que si lo hicieran, empezarían a decir que el juego incita a que se comenta más violencia o que está manchando a nuestro querido pueblo, etc... Yo no digo que estemos orgullosos de que el Ghost Recon contemple el terrorismo en nuestro país, pero hay que tomar en cuenta que es sólo eso, un videojuego. Si GR fuera una película nadie, NADIE diría algo, ya que lo más probable es que se dieran críticas positivas. Si la idea fuera una producción extranjera muchos estarían emocionados porque eso significa que filmarían en nuestro país, vendrían personajes y actores reconocidos, y medio mundo estaría hablando de ellos aun cuando la película fuera mala Pero no, como se trata de un maldito videojuego se merece ir al infierno directamente sin siquiera probarlo. Otros piensan que está bien que hagan el juego en México, pero que no se metan con nuestro amado país donde no pasa nada, ¡por favor! Tan sólo salgan a la calle, vean los noticieros o lean el periódico y verán porqué los programadores escogieron a la ciudad de México como escenario ideal para su juego; además, a quienes se quejan de que el juego es violento, ¿cuál de éstos no lo es? Resident Evil, metal gear, Mario, Zelda, Halo, Dead or Alive, Final Fantasy... Todos tienen violencia en mayor o menor grado, así que antes de que las televisoras y los periódicos empiecen con su amarillismo (que sin duda harán),



se burlan de alguien porque les gustó tal juego, cuando los mismos que están criticando ni siquiera lo han jugado.

Gerardo Murashime Martines
crawler91@hotmail.com

Jerry.
Lo que describes es uno de los hechos más comunes a los que se enfrentan quienes hacen revistas de juegos (películas, música, arte, etc...) en México, y como bien dices, pocos son los que realmente tienen conciente el hecho de que una reseña o comentario personal es, en principio, algo que depende directamente de quien la escribe. Muchas gracias por tu comentario en nuestros foros.

nosotros los jugadores tenemos la opción de jugar y dar nuestra crítica, para no dejarnos llevar tan sólo por el argumento del juego y de lo que dicen.

Mario Gutierrez
magumo77@yahoo.com.mx

Obviamente se pueden dar, decir y opinar muchas cosas acerca del Ghost Recon, pero si hay algo que podemos mencionar es que ni Ubisoft ni Tom Clancy seleccionaron a México por su nivel de violencia, y que ésta, en un juego de video, varía mucho de un género a otro y de una intencionalidad a otra; si tomáramos al pie tu comentario de que de cierta forma todos los juegos son violentos, entonces tendríamos aún más problemas con eso del "amarillismo". En general, después de haber checado el juego, nosotros sólo pedimos que antes de "meterse" con nuestro país, sería bueno que lo conocieran, ya que la imagen que dan de la ciudad y sus habitantes es aún más burda de lo que imaginábamos que harían.



Error de Imagen

¡Hola amigos de Atomix! Soy uno de los afortunados ganadores de la Edición para Coleccionistas de Age of Empires III. Hace uno minutos llegó mi hermano a casa y me enseñó la revista No. 73 donde salen los ganadores de esta promoción, y con qué triste sorpresa me voy encontrando al ver la página donde están las maquetas ganadoras y mi nombre aparece junto a una que no es mía. Agradeceré mucho si pudieran señalar este error en algún momento, para que se me reconozca como autor de mi maqueta (es que sí me tardé un buen rato en hacerla). Gracias de antemano por la atención y mil gracias por el juego, está bien chido.

Ismael Tello
ismaiax@hotmail.com

Ismael:
Disculpe la distracción. Aquí esta la corrección.

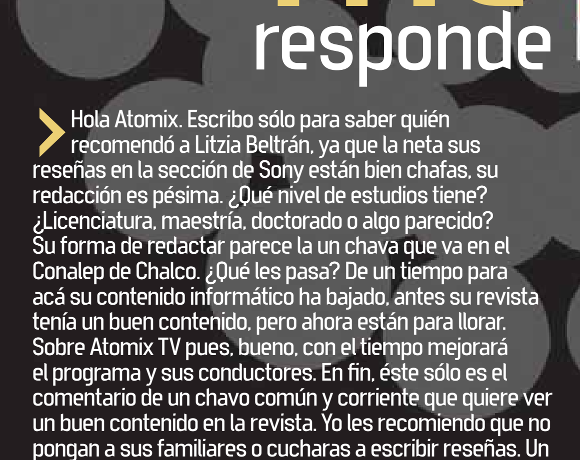
Esperanza para el PS3

Quiero tratar un tema que considero de mucha relevancia, puesto que en estos momentos de la "guerra" entre consolas me pregunto, ¿en dónde está sony? Imagino que ustedes, al igual que muchos fanáticos de Sony, hemos leido en algunos medios que la compañía mantiene su postura de sacar a la venta el ps3 en primavera de este año en Japón. Yo no sé qué pensar, pero por experiencia no creo que eso sea posible, ya que sólo tienen unos cuatro meses y aún no existen demos, videos o algo que nos muestre un juego corriendo sobre la consola. varios amigos hemos pensado que para el ps3 llegue a México, tendríamos que esperar hasta principios del 2008 si es que queremos la consola con garantía. muchos amantes de sony no podrían aguantar tanto y empiezan a pensar en el 360 como una opción, pero ahí surgen las dudas por sus supuestos problemas técnicos, asi como la no muy buena calidad de sus juegos de primera generación. me gustaría que le hicieran pruebas a la 360 para constatar las fallas, o desmentirlas para que gente como nosotros podamos tomar una decisión.

Nocomo
ljportillo@prodigy.net.mx

Noco:
El problema del PS3, desde el punto de vista de la industria, es que la consola y su propuesta son demasiado grandes, lo que está provocando las situaciones que comentas, lo cuál se une al pobre –pero presente- apoyo que Sony le da a sus sistemas en nuestro país. Sobre el 360, nosotros no hemos tenido ninguna bronca hasta ahora.

byte me responde



Hola Atomix. Escribo sólo para saber quién recomendó a Litzia Beltrán, ya que la neta sus reseñas en la sección de Sony están bien chafas, su redacción es pésima. ¿Qué nivel de estudios tiene? ¿Licenciatura, maestría, doctorado o algo parecido? Su forma de redactar parece la un chava que va en el Conalep de Chalco. ¿Qué les pasa? De un tiempo para acá su contenido informático ha bajado, antes su revista tenía un buen contenido, pero ahora están para llorar. Sobre Atomix TV pues, bueno, con el tiempo mejorará el programa y sus conductores. En fin, éste sólo es el comentario de un chavo común y corriente que quiere ver un buen contenido en la revista. Yo les recomiendo que no pongan a sus familiares o cucharas a escribir reseñas. Un consejo les doy porque su amigo el guapo soy. Si pueden, publiquen este comentario bien escrito.

Argenis Santiago
Rector de la Universidad Nacional Autónoma de Guapos
lic_xash@hotmail.com

Dr. Argenis:
Cómo que después del no. 69 de Atomix, a nuestro Sr. Editor le dio por publicar cartas de queja y ofensa nomás pa' responderle a quienes nos escribían a la mala, pero creo que el chiste ya duró más de lo debido. claro, cartas como la suya (que tienen todo menos una crítica real y se esconden tras el derecho de opinión para recordar a nuestras progenitoras) seguirán llegando y continuaremos respondiendo, pero creo que muchos ya lo agarraron de broma. La Srita. Beltrán es Lic. en Ciencia de la Comunicación por parte de la Universidad del Valle de México, y entró al equipo de Atomix por su conocimiento de anime, japonés y juegos de video. aunque se parezca en apellidos, ella no tiene nada que ver con Patricia Beltrán y... ah, escribe mejor que tú, porque deberías ver qué problemas tuvimos para traducir tu carta a un español entendible. Esperamos que te vaya bien con tu escuela, porque suponemos que debe ser difícil ser rector de una escuela de ciegos.



PLAYGROUND





1 Aquí les mando mi Playground, espero que lo puedan publicar. Como pueden ver, soy fan de los juegos de PC y el anime. Saludos desde Mexicali, su revista es la mejor de México.

Aaron Avila Jiménez
mandenmoris@hotmail.com



2 Esta es la foto del Playground, ahí se las encargo.

Guillermo Arrambide
webmaster@bitman.us



3 Escribo nuevamente, pero ahora es para mandarles mi Playground, y aprovecho para enviarle un saludo a la preciosa Chocolatito y a toda la banda de la ESCOM, en especial el grupo 1M4.

Daniel Alejandro Maldonado Valdez
maldomatrix@yahoo.com.mx



SNAPSHOT

Unídos por el DS

A finales del mes de enero, el mundo del entretenimiento se reunió nuevamente en el Festival de Sundance, en los Estados Unidos, para celebrar la creación del cine independiente. Al igual que en los años anteriores, Nintendo estuvo presente con un lounge especial donde celebridades como Paris Hilton tuvieron la oportunidad de jugar los títulos más recientes de esta compañía, tanto para el GameCube como para el Nintendo DS.



Karima Adebibe

La asistente de ventas para una firma de ropa en Inglaterra, fue seleccionada por EIDOS como la nueva imagen de Lara Croft, siguiendo los pasos de otras modelos como Lucy Clarkson, Rhona Mitra, Nell McAndrew, Vanessa Demouy, Lara Weller y, por supuesto, Angelina Jolie.

Su contrato no sólo la obliga a participar en los eventos promocionales de EIDOS y los juegos de Tomb Raider alrededor del mundo, sino también a recibir entrenamiento especial para el uso de armas y rappel, todo con tal de lograr representar fielmente a la mujer que se convirtió en el primer símbolo sexual en la industria del entretenimiento interactivo.

¿ESTAS LISTO PARA SALIR Y LIGARTE A MUCHAS CHAVAS? SEGURO TE FALTA ALGO. CLARO, TU CONTADOR DE CLICKS OFICIAL AXE®.

Ganarte uno es súper sencillo sólo contesta la siguiente trivia y manda tus respuestas a: promo@atomix.com.mx

1.- ¿Qué famoso actor participa en la campaña de AxeClick ®?
2.- ¿Qué le promete "la 3000" a Charly?
3.- ¿Cuántos clicks acumula el actor de cine en el anuncio de televisión y cuántos el chavo del elevador?

Las respuestas a las preguntas las encuentras en: www.axe.com.mx



¡NO ESPERES MÁS Y RESPONDE YA!

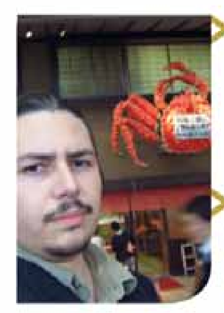
COMIX

FIGHT NIGHT

COM
VS
PLAYER I
ROUND 3
WHAMM!
SWING
BAMM!
THUD!
WHOOMP!
BRRAKKATATATATATA
CHOORYUKEENN
YYYAAAAAAAAYYMAMAA
PARA RELAJAR TENSIÓN, NADA COMO UN BUEN FPS...
Tozani


Las fuerzas especiales Ghost deben
utilizar todos sus recursos para
reestablecer el orden en la ciudad
y rescatar al Presidente
Tom Clancy's
GHOST RECON
ADVANCED 3 WARFIGHTER
6 MESES SIN INTERESES
BBVA Banamex
PlayStation 2
XBOX
XBOX 360
GAME PLANET

Maid in Japan: Machismo a la Japonesa



ARTURO
BORJA
"INU"
CORRESPONSAL EN
JAPÓN

JUGANDO:
- FINAL FANTASY IV
- HEXIC
- DEAD OR ALIVE 4
- REZ

Japón es un país de modas. Esto es algo casi cultural, atado a la manera tribal que gobierna mucho del comportamiento de la zona; sólo se necesita una chispa de exposición para que potencialmente llegue al memeplex nipón. La exposición llamada Densha Otoko ha resultado una especie de "boom" de todo lo que tenga que ver con Akihabara, por oscuro y mal entendido que el público sea. Cosplay, moe, figuras a escala, Gundam, Oden enlatado, Kebab, hacking. Maids y Maid Cafés... como si el fetiche por los uniformes no fuera ya lo suficientemente escabroso.

No me malentiendan, en mi reptiliana psique aún es altamente gratificante ser atendido amablemente por dulces mujeres en la sugerente vestimenta de una sirvienta francesa. El problema recae en la manera en la que se acostumbra "niponificar" cuanto producto extranjero tiene éxito. Los tallarines chinos cambiaron de una botana a una expresión de arte ultra-modernista, la inocente radio terminó en lo que los puristas del castellano llaman micromagnotofono (o walkman, para los quienes tienen mejores cosas que hacer). El día de San Valentín cambió al día del sagrado cacao, etc... Para ahora ya seguramente dieron con lo que quiero decir: en Japón siempre llevan las cosas al ultra, perdiendo por completo el contexto, y ese dulce punto es la diferencia entre un buen café y agua caliente con cenizas de cigarro.

Veamos entonces a la versión japonesa de la doncella. Hace mucho tiempo que la curiosidad de ir a un 'Maid Café' se limitaba a un alegre "Bienvenido, mi amo" y una simple taza de te de bolsita. Con la oleada de nuevos akiba-kei, las humildes sirvientas ahora hacen desde cortes de cabello hasta masajes de pies. Los martes de orejas de gato son doblemente populares, convirtiéndose en todo un paraíso para aquellos que no pueden hacer que su (inexistente) pareja los trate como reyes. Ahora, ser querido y respetado es cosa de pagar por hora... claro, sin intercambio alguno de fluidos.

Lo bueno o lo malo de esta industria que tenemos como afición es que finalmente termina influyendo en lo que jugamos y la animación que vemos. Dead or Alive -franquicia que no desperdicia un momento para dar fan service- en su última entrega viste a Hitomi con tres versiones del uniforme de sirvienta. El anime "Kore ga watashi no goshujin sama" (Este es mi amo) muestra aún más la sensualización del oficio; el servilismo desmedido y semi-esclavitud que exudan las tiaras y mandiles son imperativos. No me asombra que quienes pidan esto no dejen su huella en la piscina genética.

Alguien llegó a comentar que las maids son las nuevas 'Geisha', pero después de un sonoro WTF caí en razón. Nada más japonés que pagarle a una mujer por entretener y servir, sin que esto involucre nada fuera de una clasificación B. Tal vez es sólo que se ven tiernas, como Hello Kitty.






Abraza mi osito



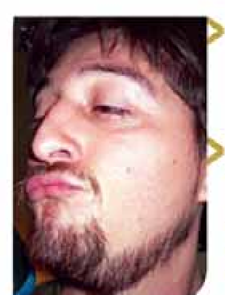






Una nueva actitud femenina

Las chicas también juegan



RICARDO FARIAS
"EL MANDADO PRODUCCIONES" DIRECTOR CREATIVO

JUGANDO:
KATAMARI DAMACY
SHADOW OF THE COLOSSUS
FIFA 2006
WINNING ELEVEN 9
PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

¿Los videojuegos sólo están en tierra de hombres o las videojugadoras son la última frontera de este territorio? Si hay enigmas dentro del mundo de los videojuegos, uno de ellos sin duda es el de las chicas gamers. ¿Nos les parece chido que una chava nos rete en Soul Calibur III? Mejor aún, ¿que ella haya acabado tres veces Kingdom Hearts? ¿Una prenda por cada vez que gane en el FIFA '06? O será que en realidad nunca nos hemos preguntado cómo compartimos la pasión de jugar con las chicas.

El mundo se está moviendo y por todos lados surge la pregunta sobre el papel de la mujer en los videojuegos. Pensando en chicas y videojuegos, talvez lo primero que nos venga a la mente sea la nueva imagen de Need for Speed o el juego Dead or Alive, en donde es más importante el tamaño de los bikinis que llevan puesto las jugadoras que el partido de volleyball. Pero el mercado y la cultura se han ido modificando con el tiempo y hoy tenemos visiones compartidas y diversas sobre dónde estamos parados.

Amnistía Internacional publicó a finales del año pasado un estudio en donde condena a la mayoría de los videojuegos por ser discriminatorios y por atentar contra los derechos humanos. ¿Será esta una intención de los productores de videojuegos? Seguramente no, pero sí nos pone a reflexionar sobre las repercusiones que puede tener un "simple" videojuego, nos pone a pensar en la responsabilidad que adquiere cada día más el jugar y que cada vez podemos ver menos al entretenimiento interactivo como un simple juego de niños. Este pasatiempo se está metiendo cada vez más en nuestras vidas, en nuestra casa, en nuestra forma de pensar y ver el mundo.

Por otro lado, las mujeres han venido ganando terreno y atención en los productores y distribuidores de videojuegos, y no necesariamente porque estos estén tan preocupados porque sus títulos discriminan a la mujer, la razón: se han dado cuenta que son un terreno no explotado y que hay gran potencial en el mercado femenino. Se han hecho intentos por conectar a las chicas gamers con juegos rosas, bonitos y cursis, la mayoría fue un fracaso. Los productores se dieron cuenta que no era por ahí y que su público era mucho más complejo de lo que pensaban. En otras palabras aparecen nuevos mercados en los videojuegos, aumenta el promedio de edad del gamer, se modifica la segmentación de los públicos y hoy más que nunca tenemos un gran abanico de propuestas y de audiencias.

Es momento de pensar que ya no hay juegos para niños y para niñas, que posiblemente las compañías desarrolladoras estén pensando más en perfiles de jugadores que en el sexo de los gamers. En un mercado cada vez más competido, los directores de juegos no consagrados tendrán que pensar que las niñas también juegan y al mismo tiempo romper sus paradigmas sobre qué quiere decir eso, pensar que Lara Croft no lo es todo y que la frontera de las chicas gamers está cada ve más cerca.



Entretenimiento Hecho en Casa



SAM BISHOP
EDITOR AT LARGE
SAN FRANCISCO, CA.

JUGANDO:
SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD
SW: EMPIRE AT WAR
GEOMETRY WARS
APE ESCAPE 3

Una de las pocas cosas con las que puedes contar en el mundo (además de los impuestos y la muerte, por supuesto) es que, no importa qué tan sofisticadas sean las medidas de protección contra la piratería que tome una compañía, éstas eventualmente, serán eliminadas. El PSP, particularmente, se ha convertido en la meca de las aplicaciones caseras y el software desarrollado por un pequeño grupo (o una persona) que usa el hardware de una consola para correr cosas como emuladores, o en el mejor de los casos, programas pequeños que jamás se habrían creado oficialmente.

El PSP no está solo; la escena de lo "hecho en casa" tomó importancia cuando el primer Xbox fue lanzado. En esencia, este sistema era una PC con armadura de consola, la manera perfecta –y de bajo costo- para cargar docenas de programas en su disco duro. Los emuladores tenían opciones personalizables que cargaban ROMs y, quizá lo más impresionante (y por demás geek), un sistema completo de transmisión de audio y video al Xbox cuando estaba conectado a una red casera.

La aplicación Xbox Media Center, era, por mucho, uno de los proyectos "hecho en casa" más completos que se haya diseñado para un hardware, triunfando sobre el Media Center Extender de Microsoft, ya que el XBMC corría videos comprimidos con una variedad de codecs, los cuales te permitían duplicar DVDs enteros en algo más manejable, todo hecho sin una meta comercial en mente.

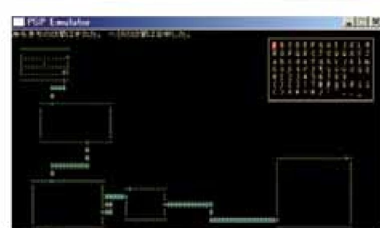
Desafortunadamente, el término "homebrew" es también sinónimo de piratería. Los mismos pasos para modificar un Xbox o PSP que permiten la existencia de aplicaciones personalizables, dejan al sistema abierto para que los juegos corran sin siquiera tenerlos de forma física. Las aplicaciones están limitadas (mayoritariamente a emuladores), pero eventualmente le abrirá las puertas a la piratería de juegos.

El "homebrew" es un arma de dos filos para la comunidad, a la cual en algunos casos, no le importa descargar juegos. Ellos sólo quieren un sistema bonito y rápido para tener emuladores del NES, Super NES, Génesis y MAME para jugar los títulos originales de Mario y Sonic, o juegos de arcadias que corran a velocidades razonables y se las puedan llevar a donde quiera que vayan. Pero ambas situaciones van de la mano, piratería y lo "hecho en casa", y parece ser que siempre será de este modo.

Los fabricantes de hardware como Sony y Microsoft, simplemente no tienen opción en este momento más que dejar sus sistemas abiertos a hackeos. La llegada de actualizaciones del firmware para el PSP y los juegos que requieren que el PSP sea actualizado para seguir jugando han logrado que Sony esté un paso adelante de los hackers, al menos por el momento.

Como el último crack sugiere, es sólo cuestión de tiempo, y en defensa de los que desarrollan aplicaciones "hechas en casa", hay cosas increíbles que han salido de ellos. Actualmente, las versiones antiguas de PSP, pueden ser modificadas para trabajar como controles remoto universales para la televisión, el DVD, home theater y más. Miles de aparatos pueden ser controlados gracias al aún no explotado (al menos por los desarrolladores) puerto infra-rojo.





PSP en DOS



Sony y Microsoft ven claramente usos multimedia para sus consolas, y ambos están trabajando para crear nuevos sistemas que expandan sus capacidades. Es una lástima que algunos de los usos más padres del hardware no serán realizados por los programadores de Sony, sino que serán desarrollados por un chico en el sótano de la casa de sus padres, y sólo para ganarse un poco de respeto en los foros donde participa.



Kazunori Yamauchi

PRESIDENTE DE POLYPHONY DIGITAL

Desde pequeño, Yamauchi siempre mostró una gran afición por el automovilismo y a sus 15 años ya tenía en mente crear el juego de Gran Turismo. En 1993 comenzó su carrera en la industria de los videojuegos y en el 94 lanzó su primer juego, junto con el lanzamiento del PlaySTation en Japón: Motortoon Grand Prix. A este título le siguieron Motortoon Grand Prix 2, pero no fue hasta que llegó Gran Turismo (en 1997), que él saltó a la fama por presentar un título con calidad foto realista y un sistema de juego sin precedentes.

Otros títulos de Yamauchi son: Omega Boost (1999), Gran Turismo 2 (1999), Gran Turismo 3 (2001) y Gran Turismo 4 (2005). Esto sin contar las diversas versiones que se hicieron de su franquicia estelar con motivo de los salones internacionales como GT Geneva. Como fanático de los autos, Kazunori Yamauchi posee un Ford GT 2005, Honda S2000, Mitsubishi Lancer Evolution V, Porsche GT3, Nissan 350Z y un Mercedes AMG SL55.

HD-DVD vs. Blu Ray

LA GUERRA DEL DISCO

La historia se repite. En el equivalente para esta generación de la campaña del Betamax contra el VHS es con dos nuevos formatos de almacenaje ópticos que se pelearán por cuanta media y data que te atrevas a reproducir en tu sala. Ambos formatos prometen cual político en medio de las elecciones y, como ocurre en estos casos, la pelea parece que se ganará más por mercadeo, influencias y tratos corporativos, que por la verdadera capacidad de los formatos.



HD-DVD (TOSHIBA, NEC, DVD-FORUM)

High Definition DVD, formato aprobado como heredero del DVD por el DVD Forum. Tiene una capacidad de 15 GB por capa (layer). Los datos son escritos por el espectro violeta del láser en ancho de banda de 405 nanómetros, a comparación de los 650 de un DVD. Dicho de otra manera, en un DVD se escribe con un plumón, y en el nuevo formato con punto fino.

En este momento el disco puede soportar dos capas por cara (más posibilidades en desarrollo), dando hasta 60GB de capacidad, así como híbridos de DVD-9 y HD-DVD, un formato por cara. La velocidad base (1x) es de 36Mbps. Los datos son protegidos por una gruesa laca, haciéndolos mucho más resistentes a rayones que los discos actuales. Su protección contra copia será por AACS (Advanced Access Content System), que puede revocar permanentemente el uso de un disco en un reproductor en específico.

La mayor ventaja que tiene por ahora este formato radica en su parentesco con el DVD. Líneas completas de estampado del no tan antiguo formato pueden ser actualizadas en cuestión de minutos. Cada reproductor de HD-DVD es intrínsecamente retro-compatible.



BLU-RAY (BLU-RAY DISC ASSOCIATION)

A primera vista, Blu-ray tiene todas las de ganar. Tiene un nombre más fácil de pronunciar, le falta una letra a blue (haciéndolo más cool), tiene el apoyo de medio mundo, menos NEC y Toshiba, y tiene mayor capacidad de almacenamiento. En todo lo demás, es casi lo mismo que el HD-DVD.

En una comparativa a ambos formatos, las únicas diferencias son el nombre, el ancho de onda, la amplitud numérica del láser y, todavía más protección contra copia. La delicada manera en que graba datos obligó a los primeros modelos a ser protegidos en un cartucho, como los UMD's. Ahora, gracias a Durabilis de TDK, una laca que resiste hasta el ataque de feroces desarmadores.

La ventaja del Blu-ray, es que estará en cada hogar que albergue un PS3 y que tiene todo el hype que Sony puede ofrecer. Eso le sirvió al Mini-Disk, a la Memory Stick y a los nuevos UMD's, ¿no? No es que sean formatos que sólo se ven en productos Sony.. **Arturo Borja**









28 Makai Senki Disgaea 2

En lo que podría ser la sección más breve que se ha publicado de Avances en esta revista, el título de juego del mes se lo lleva una de las secuelas más esperadas por los fanáticos del RPG y la estrategia. Ya fuera por su modo de juego, una historia entretenida o personajes fuera de lo común, Disgaea se hizo de una increíble cantidad de fanáticos a nivel mundial, por lo que su secuela ha generado gran expectativa en nuestro continente.

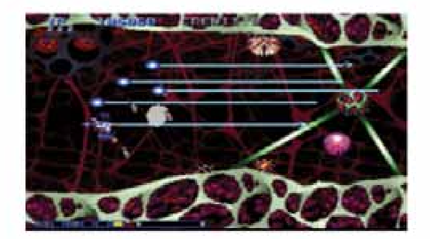


Gradius Collection


Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII


Killzone Liberation


Makai Senki Disgaea 2







Gradius Collecction

NAVES PEQUEÑAS, GRAN DIVERSIÓN

Al parecer se está haciendo una moda en consolas portátiles que en lugar de títulos nuevos y originales, mejor se hagan remakes de juegos clásicos, algo que no es del todo malo ¿o si?

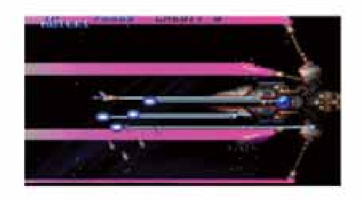
Yo calculo que más o menos fueron unas dos millones de navecitas las que llegué a derribar de un jalón en aquellos memorables tiempos cuando jugaba las diferentes versiones de Gradius, en una época en donde las gráficas no importaban tanto como ahora y la diversión quizá era mayor. Ahora que ha pasado algún tiempo, a muchos de nosotros nos gustaría recordar y vivir aquellos días, y para aquellos que no lo vivieron, ésta es una buena oportunidad de ver los juegos con los que sus antepasados se enajenaban tanto.

Para eso Konami nos deleitará con una compilación que incluye cinco versiones de Gradius, incluyendo el Gradius Gaiden del PS One, el cual jamás se lanzó en Norte América. De la versión preliminar que pudimos probar, se podía seleccionar desde la pantalla de inicio cualquiera de los cinco títulos, más un apartado extra en el cual podíamos ver los cinemas de los mismos, así como escuchar los diferentes temas musicales.

Dentro del juego los controles se mantienen tal y como los recordaba, tomando ventaja de la pantalla en widescreen del PSP, o si lo prefieres, puedes jugarlo en el aspecto original. Es algo muy bueno que este juego siga sintiéndose tan desafiante y divertido sin importar la edad que tenga. Aún no se ha comentado nada acerca de que el título aproveche las capacidades Wi-Fi del PSP para implementar algún modo multijugador, ya que aunque las versiones originales no contaban con esta opción, en esta época es algo que en verdad llamaría la atención. **Roberto A. López**

VIEJA ESCUELA

Hoy te asombran los mundos en 3D, pero recuerda que el 2D aun puede sorprender y de qué manera.



DISTRIBUYE: KONAMI → DESARROLLA: KONAMI → GÉNERO: SHOOTER → JUGADORES: 1-¿? → SALIDA: VERANO DEL 2006 → CLASIFICACIÓN: TEEN → ONLINE: ¿? → EXPECTATIVA:





EL INICIO

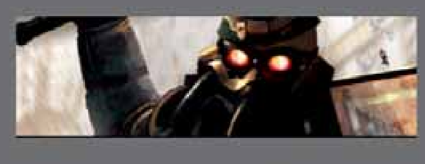
El título original del juego era Killzone Tactics, lo que nos hace suponer que éste es al primer Killzone lo que Metal Gear Ac!d es a Metal Gear Solid.

Killzone: Liberation

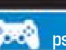
MATANDO POR UN SUEÑO

El juego que supuestamente era la respuesta de Sony al Halo de Microsoft vuelve, pero no como te lo imaginas. Ahora ya ni siquiera es un First Person Shooter, sino un juego de acción en 3D, visto desde una perspectiva "inteligente" en tercera persona.

El cambio de modo en este juego obedece a una mejor adaptación para el formato del PSP, además de que se enfocará más en secuencias de acción cortas. Liberation ocurre dos meses después de los eventos ocurridos en el Killzone para PS2, en la zona de batalla (o de matar, mejor dicho) post apocalíptica de Vetka. La lucha en contra del Helghast y su despiadado líder Metrac se ganó, pero la guerra dista todavía mucho en terminar. En esta ocasión podrás escoger de nuevo a Templar, el héroe principal de esta historia, junto a otros nueve personajes se preparan para regresar a la acción con las poderosas armas futuristas que son características de esta serie. Se podría decir que esta es la continuación directa del primer juego, pero también puede considerarse como el preambulo para el Killzone del PS3, el cual saldrá el próximo año y promete ser espectacular... aunque el primer juego juraba acabar con Halo, por lo cuál recomiendo que no nos hagamos falsas expectativas. Hasta el momento no ha habido anuncio sobre los modos de juego en línea que tendrá este título, así como tampoco ha habido muchos detalles acerca de cómo serán las armas nuevas o la forma en como se controlará a los personajes. Se espera que este juego se encuentre listo hasta la próxima temporada navideña, por lo que muchas cosas pueden cambiar todavía. Killzone para PS2 no era un mal juego, su error fue tratar de compararse con Halo. Ojalá Sony haya aprendido la lección y no diga que este título acabará con Metal Gear Solid o Splinter Cell. **Mario Méndez**



DISTRIBUYE: SONY → DESARROLLA: GUERRILLA → GÉNERO: ACCIÓN → JUGADORES: 1 → SALIDA: 2006 → CLASIFICACIÓN: ND → ONLINE: ND → EXPECTATIVA:











MÁS QUE UN JUEGO

Desde su lanzamiento, Disgaea ha sido una serie que ha ganado adeptos. En Japón tiene su manga, el cual transcurre entre los dos juegos, aparte de que cuenta con un juego para celular y pronto saldrá en DVD un anime basado en el primer juego.

Makai Senki Disgaea 2

UNA NUEVA BATALLA EN EL INFRAMUNDO

En el 2002, Disgaea sorprendió al mundo por lo adictivo que era su modo de juego, su historia cómica e irrespetuosa, y por la cantidad enorme de extras que tenía, de tal forma que se ganó una posición en la colección de muchos fanáticos tanto en Japón como en América y Europa, consolidando una dinastía de RPG tácticos que, literalmente, le quitaron el sueño a muchos jugadores.

DISTRIBUYE: NIPPON ICHII ➔ DESARROLLA: NIPPON ICHII ➔ GÉNERO: RPG - ESTRATEGIA ➔ JUGADORES: 1 ➔ SALIDA: 2006 ➔ CLASIFICACIÓN: ND ➔ ONLINE: ND ➔ EXPECTATIVA: 

Ahora que estés leyendo esta revista, habrá más de un japonés que no duerma por jugar Makai Senki Disgaea 2, un título que pretende consolidar el éxito de Nippon Ichii en el mercado y, de paso, colocar a Disgaea como una de las mejores sagas dentro del género.

UN NUEVO HÉROE

Tres años después de los sucesos del primer juego, un humano llamado Adel y una demonio llamada Rosalind salen en busca del Xenón para que levante un hechizo que ha caído sobre la aldea del primero. En el camino tendrán que montar un poderoso ejército que pueda vencer a este monstruo y sus aliados, no sin antes toparse con Etna, la simpática demonio del primer juego, además de un reportero presuntuoso y otros personajes que te ayudarán o te bloquearán el paso. Disgaea 2 es un RPG táctico que trata de ganar batallas a las tropas rivales sobre un tablero, al efecto de rodearlas y eliminarlas antes de que los rivales hagan eso sobre tus tropas.



¡CUIDADO! CAUSARÁ ADICCIONES

Muchas de las opciones del primer juego, como los niveles secretos, el Item World, las gemas y la forma de crear y personalizar a las tropas continúan, pero veremos muchas mejoras que hacen más difícil lograr que tus tropas puedan llegar a ser las más poderosas, como el que las gemas pueden estar vivas y moverse para cambiar las condiciones de la batalla, o de que los congresistas estén formados en partidos.

Las batallas prometen ser mejores, habrá nuevas formas de atacar en grupo y hacer combos



devastadores; invocar a los overlords de Makai Kingdom o llamar por celular a otros personajes para que modifiquen el curso de la batalla. Aparte, el sistema de experiencia es favorable, pues las tropas podrán cambiar su estilo de pelea conforme ganan experiencia.

Agregando a esto unos retoques en los gráficos y las animaciones, una banda sonora prometedora y un sistema de juego que no necesitaba de muchas mejoras, vemos aquí un juego que puede destacar este 2006. **Juan Carlos Barbosa**



OTRA SECUELA

Dirge of Cerberus marca el regreso a un mundo ya establecido en la mente de los jugadores, pero con un nuevo estilo de juego donde experimentarás toda la acción de Advent Children, narrada bajo una interesante aventura de ciencia ficción y aventura al más puro estilo de un épico RPG.



Dirge of Cerberus - FFVII

LA FRANQUICIA CONTINÚA

Tras cientos de rumores respecto al regreso de Cloud y la memorable aventura de FFVII, Square Enix prepara la llegada de un nuevo título basado en el universo que dio vida al PS en 1997. Dirge of Cerberus es un título plagado de similitudes con Devil May Cry, pero que conserva los distintivos toques de Square para crear un juego épico y cinemático, rodeado del ya memorable mundo tecnológico del capitulo VII de la serie Final Fantasy.



DISTRIBUYE: SQUARE ENIX ➔ DESARROLLA: SQUARE ENIX ➔ GÉNERO: ACCIÓN - AVENTURA ➔ JUGADORES: 1 ➔ SALIDA: 2006 ➔ CLASIFICACIÓN: T ➔ EXPECTATIVA:

Esta vez tomas el control del misterioso seudo-vampiro Vincent Valantine, quien tras los eventos suscitados en Advent Children se involucra en lo que promete ser otra interesante aventura.

Después de una breve explicación al inició del juego, la historia se traslada tres años después de Advent Children, donde Reeve, ex miembro de Shinra, solicita a Vincent visitar el pueblo de Kalm, ya que un misterioso ejército ha comenzado una invasión. Vincent, por supuesto, no esta muy de acuerdo con esto y será tu deber averiguar porqué este ejército inició el ataque y porqué Vincent parece ser su verdadero objetivo.

BRINCOS, DISPAROS Y HABILIDADES VAMPIRESCAS

El modo de juego permite realizar cambios de cámara activos, podrás hacer uso de la vista de primera persona para utilizar tus armas de alcance y cambiar a vista de tercera persona para esquivar los ataques de tus enemigos y trasladarte dentro de las diferentes áreas. Los enemigos son muy diversos al igual que las habilidades de Vincent, quien puede atacarlos físicamente, disparar con sus armas y hasta transformarse, muy al estilo de los limit breaks del FFVII.



Venganza en Ciernes



Vampiro consumado

¿Y DÓNDE ESTÁ CLOUD?

A lo largo de esta aventura podrás mejorar tus armas por medio de "Materia" cargada con diversas magias elementales, tendrás a tu disposición distintos ataques físicos de Vincent que irán mejorando conforme tu aventura progresa, además que podrás conocer el destino de algunos de los personajes del Final Fantasy VII, y si consideramos que desde el principio Yuffie hace una aparición, puedes estar seguro que el juego justifica la aventura de Vincent con una historia narrada bajo el distintivo sello de Square, donde rivales, enemigos y compañeros justifican su presencia en un mundo considerado por muchos, como el más vibrante de los Final Fantasy.

Tal vez el estilo de juego provoque un poco de desilusión en los fans "hardcore" de Final Fantasy, pero es claro que Square Enix cuida los altos estándares de producción. FFVII: Dirge of Cerberus marca el regreso a un mundo ya establecido en la mente de los jugadores, pero con un nuevo estilo de juego activo y dinámico donde experimentarás toda la acción de Advent Children, narrada bajo una interesante aventura de ciencia ficción y aventura al más puro estilo de un épico RPG. **Corrado Enrico**

Rise of Nations: Rise of Legends

ADIÓS A LOS LIBROS DE HISTORIA

Por: Luis D. Miramontes en exclusiva desde Baltimore

DISTRIBUYE: MICROSOFT GAME STUDIOS ➔ DESARROLLA: BIG HUGE GAMES ➔ GÉNERO: RTS ➔ JUGADORES: 1-8 ➔ SALIDA: MAYO DE 2006 ➔ ONLINE: SI



Rise of Nations es conocido entre los jugadores de PC y los que son adeptos al género de estrategia no sólo porque Bryan Reynolds está involucrado en el proyecto, sino también porque este título es sinónimo de incontables horas de juego. Aunque uno pensaría que Rise of Legends se trata de otro capítulo más en la serie, el equipo de Big Huge Games ha dejado guardados los libros de historia para darle entrada a un nuevo mundo de fantasía, donde se mezclan temas reales con la mitología para crear uno de los juegos de estrategia más prometedores de este año.

Al ser Rise of Legends un juego de fantasía, uno se imagina que encontrará los tradicionales personajes que los abundan, como orcos, elfos, etc... Sí, este es un juego fantasioso, pero que toma sus bases en hechos que ocurrieron para luego darles ese toque mágico, de tal manera que durante el juego podrás emplear tres diferentes civilizaciones: los Vinci, los Alim y los Cuotl. ¿Una cuarta civilización? No lo creo, en un inicio se comentó que habría cuatro pero al final decidieron incluir sólo las antes mencionadas. Como se han de imaginar cada una de éstas goza de ciertas ventajas y/o desventajas las cuales balancean el juego.

TRES MUNDOS

Los Vinci, completamente inspirados en el renacimiento, toman como base los bocetos tecnológicos realizados por Leonardo Da Vinci para dar vida a su tecnología con máquinas impulsadas por vapor y diseños poco convencionales. Con los Alim la mitología árabe cobra vida, predominando la magia y los arácnidos, así como personajes que parecen salidos de algún cuento de las mil y una noches. Los Cuota están basados en las culturas mesoamericanas (con una fuerte influencia maya), esta raza de alienígenas se las ingeniaron para hacerle creer a los nativos que son Dioses y gracias a su avanzada tecnología muy pronto dominarán el planeta.

Cada civilización posee héroes que, dependiendo de que si es Vinci, Alim o Cuota, tendrán ciertas habilidades que sirven tanto para el modo de historia como multijugador. Cada uno de estos héroes puede recibir hasta tres distintas mejoras, y dependerá de ti definir la prioridad entre éstas.

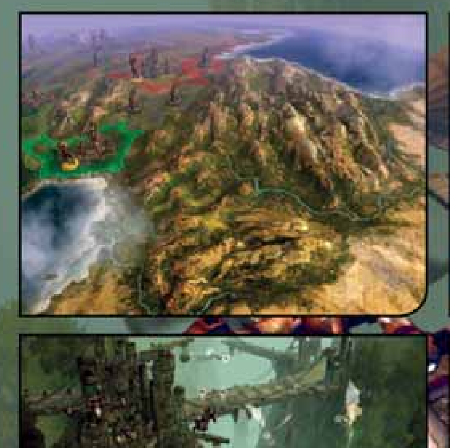
MUCHO POR HACER

Contrario a lo que se puedan imaginar los que jugaron Rise of Nations, el sistema de juego en RoL es distinto; de hecho se podría decir que es como una versión simplificada -pero funcional- del complejo sistema de RoN. Este sistema se basa en el desarrollo de tus ciudades a través de distritos, que dependiendo de la civilización tendrán un mayor o menor peso en su evolución. En cada distrito tienes un edificio central que puede crecer gracias a los que construyas a su alrededor, ya sean distritos militares, económicos o comerciales. Como diferenciador, cada civilización posee un distrito especial el cual les da acceso a avances únicos; por ejemplo, los Vinci cuentan con un distrito industrial que les permite tener la fábrica de prototipos en donde pueden desarrollar robots, tanques, etc... Una vez que destruyen tu distrito especial no podrás volver a construirlo, lo que resulta interesante, pues con ello las posibilidades de tener dominio sobre el juego cambian.

Durante el juego uno puede llegar a tener cierto dominio, y no necesariamente sobre un oponente, sino por haber alcanzado un nivel de tecnología o número de unidades de un tipo. Otra manera de obtener dominio es mediante las ruinas que encuentras, las cuales al momento de apoderarte de ellas te dan avances significativos, ya sea en cuestiones militares, de comercio o económico.

Los Vinci y los Alim son civilizaciones muy parecidas, las cuales basan su desarrollo en el Timonium y el dinero, elementos clave para la construcción de edificios y unidades. Cabe destacar que los Cuotl no emplean dinero, en su lugar requieren de grandes cantidades de energía. El Timonium se obtiene de las minas en tanto que el dinero lo obtienes comerciando, ya sea en tu ciudad o mediante caravanas con territorios neutrales o enemigos.

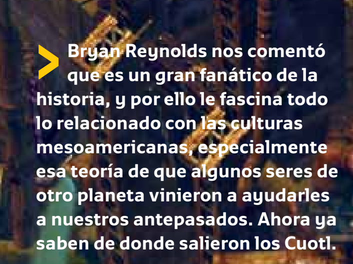
La palabra Timonium no es un nombre inventado para el juego, simplemente lo tomaron de la ciudad en donde se localiza el estudio: Timonium, Maryland.











Bryan Reynolds nos comentó que es un gran fanático de la historia, y por ello le fascina todo lo relacionado con las culturas mesoamericanas, especialmente esa teoría de que algunos seres de otro planeta vinieron a ayudarles a nuestros antepasados. Ahora ya saben de donde salieron los Cuotl.



En Big Huge Games tienen un área dedicada para probar los avances que se van realizando en el juego, en donde cualquier miembro de la empresa, sin importar el área, puede dejar sus comentarios

HECHO EN CASA SABE MEJOR

El éxito o fracaso de un juego depende en su mayoría del motor gráfico detrás de él, y los desarrolladores de Big Huge Games optaron por crear uno propio en lugar de utilizar alguno. Obviamente, al tener este motor desarrollado internamente se expande la capacidad de elementos que se pueden realizar, de tal manera que puedes notar una gran definición en cada unidad y edificios, en los cuales puedes ver a los personajes caminando dentro. Así mismo, los efectos que acompañan al juego gozan de un gran detalle, en especial la parte de los ataques, explosiones y edificios derrumbándose.

Junto a este motor tenemos la Inteligencia Artificial, la cual se comporta de una manera interesante, sobre todo en la parte referente a los ataques, pues en nuestra prueba noté que ésta busca los lugares más débiles en tus defensas para atacar y si una vez ya te afectó, insistirá por este punto hasta lograr su cometido.

UNO O VARIOS

El modo de historia inicia con los Vinci, específicamente con Giacommo, un gran inventor que busca vengar la muerte de su hermano, y durante su aventura tendrá que enfrentar a los Alim y los Cuotl, para luego descubrir que las intenciones de estos últimos no son tan buenas como todos pensaban. El desarrollo del juego se da a través de misiones, las cuales al igual que un mapa de Risk te permiten decidir qué acciones tomar. Entre cada misión puedes mejorar los atributos de tu personaje, elegir a quienes deseas que te acompañen durante tu misión y comprar refuerzos para tus armadas.

El modo multijugador es uno de los que más llaman la atención en los juegos de estrategia, y pensando en esto Big Huge Games decidió hacer un sistema de juego en línea sencillo y listo para la acción. Tomando como base lo bien que funciona Xbox Live, se implementó en RoL un sistema de comunidad similar, en el cual creas al usuario con el que te conocerán todos los jugadores, tu reputación se va almacenando de tal manera que puedes elegir entre enfrentarte con alguien de tu nivel o con uno que tenga un rango mayor o menor; así mismo, tienes la posibilidad de crear tus listas de amigos para realizar retas privadas.

Para esta última modalidad se optó por crear mapas que fomenten confrontación y que duren poco más de 30 minutos. Al momento de comenzar a jugar ya contarás con ciertos avances e incluso, hasta con un scout para rápidamente comenzar la producción de unidades e iniciar la conquista. Es interesante ver como se eligen de forma aleatoria los mapas, pues aunque te toque el mismo dos veces, la ubicación de los recursos varía. Cabe destacar que la civilización de los Cuotl es la más poderosa, siempre y cuando se les dé tiempo para desarrollarse, pues debido a su alto consumo de energía y Timonium son muy lentos al inicio, pero aguas cuando logren avanzar en su desarrollo, ya que son prácticamente imparables.





Y PARA EL FINAL

Rise of Legends luce como uno de los mejores juegos de estrategia que veremos en este 2006. Es imposible evitar las odiosas comparaciones, pero este título tiene una gran influencia de juegos como Starcraft (3 razas, una humana, una tipo bicho y otra de alienígenas avanzados), Warcraft 3 (héroes que suben de nivel), Command & Conquer: Red Alert (ventajas que te proporcionan edificios escondidos, invadir o robar edificios). Son muy claras estas influencias, pero RoL tiene grandes méritos, de entrada crear todo en casa es algo muy importante, así como el sistema de juego, un motor gráfico que no le pide nada a ningún otro y los elementos creados para el juego en línea.

Todavía es pronto para emitir un veredicto sobre el título, pues la versión que probé aún tenía muchos errores y no es para menos si al juego incluso le faltan un par de meses de desarrollo.

El área de descanso de Big Huge Games incluye una mesa de billar, una máquina arcade con 100 juegos y una librería completa de juegos de PC, así como un Xbox y un Xbox 360.



Existe un librero en los estudios donde puedes encontrar libros especializados en unidades de la Primera y Segunda Guerra Mundial, así como tomos de arquitectura de todos los tipos. Vaya que hacen mucha investigación.



Entrevista con Tim Train

Vice-President Development & Operations Big Huge Games

ATX: Al momento de ver y probar Rise of Legends notamos que hay una nación basada en las culturas mesoamericanas, ¿qué nos puedes decir acerca de ella?
Tim: Los Coult son una de las tres razas del juego, lo que queremos hacer es que cada raza se juegue de una manera diferente. Los Coult son una raza muy brava, poseen una gran tecnología y si no estás preparado van a dañar tu economía, a tomar tus ciudades y prácticamente te eliminarán del juego.

ATX: ¿Dirías que ésta es una de las civilizaciones más difíciles de utilizar en el juego?
Tim: Es interesante, cada una de las razas tiene elementos únicos que se pueden dominar. No diría que son los más difíciles, simplemente hay que tener en cuenta su tecnología y cómo evolucionarla para obtener el mejor resultado; esto aplica para las tres razas.

ATX: ¿Para crear a los Cuotl realizaron alguna investigación en México?
Tim: Sí, realizamos varios estudios e incluso viajamos a México. Para todas nuestras razas hicimos lo mismo, como están basadas en culturas reales que existieron también recurrimos a libros para estudiar y conocer más acerca de cada una, incluso la arquitectura fue analizada por un especialista para crear los edificios dentro del juego.

ATX: Con Rise of Nations se están adentrando al mundo de la fantasía, ¿cómo te sientes al respecto?
Tim: Es grandioso, hemos trabajado mucho con historia, de hecho mi experiencia se basa en juegos como Civilization, Civilization II y Gettisburg. La historia es grandiosa, es muy completa y la mayoría de la gente la comprende. Al trabajar con hechos históricos nos enfrentamos a muchas limitantes y tenemos que apegarnos a lo que pasó y cómo pasó. Con un juego de fantasía puedes mandar todo eso a volar por la ventana. Ahora tenemos la oportunidad de hacer un juego que luzca y se juegue de manera fantasiosa, no tenemos que preocuparnos por el realismo y mucho menos por si se apega o no a datos históricos. Es por eso que estamos muy emocionados por estar trabajando en un título de fantasía.

ATX: Probamos el juego y notamos que el sistema de juego es más sencillo que el de RoN.
Tim: No diría que es más sencillo, sino más accesible, puedes comenzar a jugar rápidamente sin complicaciones. Una vez que inicias tu juego aprendes paso a paso cómo ir evolucionando y perfeccionando tu estilo de juego, lo cual es mucho más accesible que el sistema que empleábamos en RoN

ATX: Algunos miembros de tu equipo nos comentaron que crearon todo desde cero, ¿porqué hacerlo así en lugar de tomar elementos previamente realizados por ustedes o de otros desarrolladores?
Tim: El motivo principal es que con RoN no quedamos muy satisfechos con la relación sistema de juego y gráficos, por ello decidimos iniciar todo desde cero para crear un motor que nos permitiera crear este mundo de fantasía con mayor libertad y flexibilidad, lo cual nos funcionó de maravilla. Nuestro motor fue desarrollado completamente dentro del estudio y como ya viste, el nivel de detalle y su funcionamiento es muy bueno.

ATX: Acerca del juego multiplayer, notamos que están manejando comunidades y un sistema selectivo para las partidas, ¿cómo llegaron a esto?
Tim: Una de las cosas que nos benefician mucho de trabajar con Microsoft es que estamos muy cercanos a la tecnología que ellos crean. De tal manera desde hace un año le seguimos la pista al sistema de Xbox Live para adaptarlo a nuestro título.

ATX: Acabas de mencionar que se inspiran en algunas cosas que Microsoft ha hecho, ¿de alguna manera Age of Mithology influenció para que desarrollaran Rise of Legends?
Tim: Para RoL tomamos la inspiración de distintos juegos de estrategia, somos fanáticos de los RTS, y cuando un juego sale a la venta y notamos algo que nos parece bueno, lo adoptamos. Así es como evoluciona la industria, cuando alguien lanza algo novedoso y los demás lo toman para mejorarlo.

ATX: ¿Estamos viendo lo que será Rise of Nations 2 o están tratando de crear una franquicia completamente nueva con Rise of Legends?
Tim: Esta es una extensión de Rise of Nations, el título completo del juego es Rise of Nations: Rise of Legends. La razón para esto es que hay muchas ideas de Rise of Nations que deseábamos implementar en un juego, tales como las grandes ciudades que son el centro de tu imperio, fronteras en donde tu oponente no puede construir. Rise of Legends es un universo completamente nuevo y sentimos que es un producto que se puede comprender fácilmente.

ATX: ¿Tienes alguna pista que darnos sobre Rise of Nations 2?
Tim: Por el momento estamos enfocados al 100% para terminar Rise of Legend, una vez que tengamos este producto a la venta durante la primavera del 2006 nos sentaremos a ver qué sigue.

advertorial



HA LLEGADO EL MOMENTO EN EL QUE PONDRÁS A PRUEBA TUS HABILIDADES OBTENIDAS DESPUÉS DE INCONTABLES HORAS DE JUEGO, CALIENTA TUS DEDOS, AFINA TU VISTA Y PREPÁRATE PARA HACER CLICK Y LIGARE A LAS CHICAS MÁS GUAPAS QUE HAS VISTO.

ENTRA A AXE.COM.MX, REGÍSTRATE Y PREPÁRATE PARA PARTICIPAR EN EL CLICKODROMO EN DONDE PODRÁS GANAR EL VIAJE DE TUS SUEÑOS . . . ¡SI! ESE CON EL QUE SUEÑAS

¿QUE ES EL CLICKODROMO? ES EL MINI JUEGO EN DONDE TIENES QUE HACER CLICK CON LAS CHAVAS EN 3 DIFERENTES ESCENARIOS (ANTRO, CALLE, PLAYA) DEPENDIENDO DE CÓMO TE ESTÉN LIGANDO DEBERÁS PRESIONAR EL ICONO DE BESO, SALUDO, SONRISA O GUIÑO Y ARRASTRARLO HASTA LA CHICA Y PARA ACTUALIZAR TU CLICKER.

CONFORME REALICES CLICKS TU FRAGANCIA IRA DISMINUYENDO Y DEBERÁS RECARGARLO CON LOS AXECLICK ® QUE APARECEN EN PANTALLA. OBTEN CLICKS ADICIONALES CON LOS MINI JUEGOS QUE HAY EN EL SITIO.

NO ESPERES MÁS Y CONVIÉRTETE EN EL PROXIMO CLICKMASTER MANDANDO UN MENSAJE AL 7777 CON LA PALABRA AXE® DESDE TU TELCEL Y PARTICIPAR PARA GANARTE UN VIAJE A LA FIESTA DE LA LUNA EN TAILANDIA EN EL CLICKODROMO.



BUSCA LAS BASES EN:
AXE.COM.MX

AXE CLICK.® LA NUEVA FRAGANCIA DE AXE.®

Mundo en Línea

Por: José M. Saucedo
(Con la colaboración de Iván Chapela y Carlos Gutiérrez)
Ilustraciones de: Romy Villamil y Jorge Hernández

EXPEDIENTES ATX 3.0

El juego en línea no es algo nuevo, la PC lo conoce desde los ochenta y las consolas caseras han contado con esta opción desde principios de la década de los noventa, pero ahora este servicio se ha popularizado tanto que pareciera ser necesario para disfrutar las nuevas opciones dentro del entretenimiento interactivo. Obviamente, al centro de la experiencia que se vive al jugar en línea se encuentran las personas que están contigo, sin importar que sean vecinos de colonia o continente.

Los videojugadores han encontrado en las comunidades virtuales y las retas en línea un horizonte de posibilidades para comportarse, crecer y desarrollarse como mejor les parezca, y quienes los han observado no han tardado en ubicarlos dentro de un grupo o un género que los caracterice por la forma en cómo interactúan con el resto del mundo. Después de muchas horas frente a los monitores, el equipo de Atomix te presenta la tercera entrega los Expedientes ATX, la cual consiste en lo que ahora se considera como los tipos más comunes de videojugadores que se encontrarán en Internet, los juegos que frecuentan y los retos que les pondrán a los novatos que apenas están entrando a la red.





C:/n00b_Gamer

CONOCIDO POR:
No saber nada del juego

JUEGO FAVORITO:
El de moda

VIDA REAL:
Secundaria

FRASE CÉLEBRE:
"¡Ya pude entrar!"

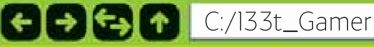
AMULETO DE LA SUERTE:
Instructivo del juego



La presión constante de que los nuevos títulos deben jugarse en línea para disfrutarlos de verdad es lo que orilló a este personaje a conectarse al mundo virtual.

Como buen novato tiene miedo de que le cobren larga distancia por conectarse a un servidor extranjero y acepta cualquier tipo de oferta de forma rápida e ilusa, aunque no falta quien se cree maestro porque –después de muchas horas- logró interpretar los diagramas del instructivo para conectar el módem al cable del teléfono, cosa que presume hasta que lo banean de los juegos por los que pagó una suscripción.

EXPEDIENTE 024



C:/l33t_Gamer

CONOCIDO POR:
n0 $4b3r 0rt0gr4f14

JUEGO FAVORITO:
Ultima Online, Nexus

VIDA REAL:
Casado

FRASE CÉLEBRE:
"kualkiera entra a la red"

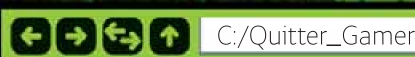
HORARIO DE JUEGO:
Viernes 7PM a
Domingo 11PM



Él socializa más fácilmente a través de su teclado y el monitor que teniendo una cerveza en la mano, al grado de que puede llegar a casarse virtualmente.

Su inmersión es tal que cuenta con su propio idioma, del que le resulta difícil separase. Por cierto, siempre sabrá más que tú y te lo hará saber de la peor manera.

EXPEDIENTE 025



C:/Quitter_Gamer

CONOCIDO POR:
Irse antes cuando va perdiendo

JUEGO FAVORITO:
Mario Kart DS, Warcraft

VIDA REAL:
Casual Gamer

FRASE CÉLEBRE:
"Están haciendo trampa"

ACCIÓN FAVORITA:
Apagar la consola



Entre las personalidades más molestas que nos podemos encontrar en la red tenemos a ésta, cuya idea de la competencia justa es casi nula, y cuya cobardía es tan evidente que provocan más pena que burla dentro de sus propias comunidades.

Este tipo de jugador se cree el mejor de todos y lo presume abiertamente, pero cuando llega la hora de la verdad y empieza a perder, huye descaradamente, sólo para regresar con la excusa de que le habló su mamá, se perdió la conexión, de que se fue la luz o se acabó la batería de su máquina.

EXPEDIENTE 026




C:/Whiner_Gamer

CONOCIDO POR:
Quejarse de todo

JUEGO FAVORITO:
World of Warcraft, Halo 2

VIDA REAL:
Asalariado

FRASE CÉLEBRE:
"¿Por qué a mí?"

BEBIDA FAVORITA:
Leche caliente deslactosada



Aunque este tipo de conducta es común en todo tipo de videojugador, esté en línea o no, aquéllos que entran dentro de esta clasificación no sólo se caracterizan por quejarse de cualquier cosa que se pueda encontrar en el juego, sino también porque usan de paño de lágrimas a todo aquel que se atreva a dirigirles la palabra.

Desde los problemas de conexión, los polígonos traicioneros y la injusta repartición de ganancias tras cada misión, hasta los reclamos que quisiera darle a su esposa, las actitudes de la persona que nomás no le hace caso o los insultos que jura que merece el supervisor de la oficina donde trabaja, este jugador siempre habla de más.

Cuidado, si te rehúsas a escucharlo es posible que no sólo te vuelvas una de sus quejas más frecuentes, sino también blanco de todas sus burlas, que, por cierto, son bastante torpes.

EXPEDIENTE 027

C:/Cheater_Gamer



CONOCIDO POR:
Ganar a la mala

JUEGO FAVORITO:
Counter Strike, Quake III

VIDA REAL:
Vive con sus padres

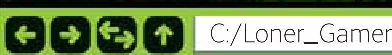
FRASE CÉLEBRE:
"¡Eres un n00b!"

APLICACIÓN FAVORITA:
Bit Torrent

El paso más fácil que dan los jugadores en línea para dejar de ser víctimas y volverse victimarios son los trucos que les dan ventajas ilegales sobre el resto de sus compañeros.

Ya sean armas infinitas, inmunidad (o God Mode), cantidades groseras de dinero y una actitud que se encarga de recordarte que no eres nada frente a ellos, estos jugadores se rebajan a la más sucia de todas las trampas con tal de hacerse pasar por los más grandes, y no faltará un n00b que los idolatre, un servidor que los banee y un hacker que llene sus máquinas de virus.

EXPEDIENTE 028



C:/Loner_Gamer



CONOCIDO POR:
No habla

JUEGO FAVORITO:
PS Online, RF Online

VIDA REAL:
Extrovertido de Closet

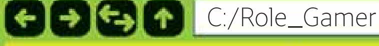
FRASE CÉLEBRE:
Ninguna, no habla

CARACTERÍSTICA:
Siempre estará 10 niveles arriba de ti

Si bien sabemos que uno de los elementos más importantes para disfrutar los juegos en línea es la convivencia, este jugador es la excepción de esa regla, ¿por qué?

Simplemente porque entra al mundo virtual a jugar solo, no soporta compañía o plática de ningún tipo y en caso de que le llegue a interesar la situación crítica de alguien, lo hará por ayudarte y desaparecer sin decir una sola palabra, o para regañarte por haber sido tan torpe como para caer en ese problema. Irónicamente, este tipo de jugador es el más experimentado que hay en las comunidades virtuales.

EXPEDIENTE 030



C:/Role_Gamer



CONOCIDO POR:
Vivir el juego

JUEGO FAVORITO:
Cualquier MMORPG

VIDA REAL:
Geek Consumado

FRASE CÉLEBRE:
"Soy del Clan de los Magos de la Colina de Ishtraen"

SUEÑO:
Ser parte del juego

Mientras que unos ven los juegos en línea como un pasatiempo y otros como una forma divertida de 'convivir' con personas de todas partes del mundo, este personaje tomó el camino fuerte y se involucró tanto con el juego y su representación dentro de él, que lo vive plenamente dentro y fuera de la red.

Con el sueño obsesivo de que todo lo que le rodea debería ser como lo que disfruta en la red, a este jugador no le importa perderse días enteros en su MMORPG favorito, ya que está consciente de que éste y sus habitantes no podrían existir sin su presencia, especialmente porque desde que entró a él, dejo de ser el acomplejado, soltero y virgen Juan Flores y se convirtió en John Flowers, el Gran Sacerdote Blanco de la Congregación Santrimisca de los Hombres del Norte de Episcomón.

Difícilmente habla de este vicio en su grupo de amigos reales, pero porque raravez cuenta con uno.

EXPEDIENTE 029

C:/LIT_Gamer



CONOCIDO POR:
No habla inglés

JUEGO FAVORITO:
WoW, Final Fantasy XI

VIDA REAL:
Repitiendo extraordinario de inglés

FRASE CÉLEBRE:
"Hi-Hi Hola, Mi neim es..."

HÁBITO:
Tiene un traductor al lado

Con tal de jugar en línea, este personaje entra a las comunidades virtuales sin saber hablar o escribir inglés, japonés, alemán o español. Gracias a él se crearon los comandos por íconos y aún así, muchos de ellos han sido responsables de las masacres más grandes que se han dado en un juego en línea.

EXPEDIENTE 031

C:/Dealer_Gamer

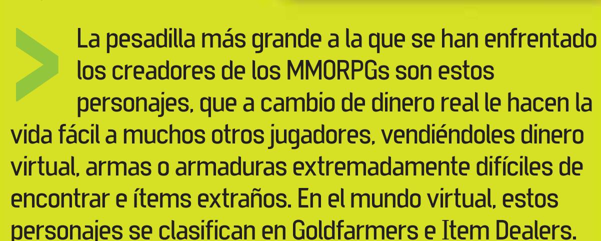
CONOCIDO POR:
Usurero

JUEGO FAVORITO:
El que le genere dinero

VIDA REAL:
Vende juegos piratas

FRASE CÉLEBRE:
"Es el precio, ¿lo quieres o lo dejas?"

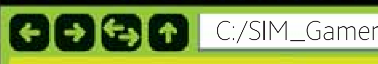
SERVICIO FAVORITO:
PayPal



La pesadilla más grande a la que se han enfrentado los creadores de los MMORPGs son estos personajes, que a cambio de dinero real le hacen la vida fácil a muchos otros jugadores, vendiéndoles dinero virtual, armas o armaduras extremadamente difíciles de encontrar e ítems extraños. En el mundo virtual, estos personajes se clasifican en Goldfarmers e Item Dealers.

Aparte de lograr hacer una carrera de su vicio, su influencia es tan grande, que uno solo es capaz de crear toda una comunidad de jugadores dedicada exclusivamente a conseguir objetos y dinero para hacer negocios, siendo los más peligrosos quienes crean franquicias de su "compañía" en otros servidores del mismo título, o en casos extremos, en los servidores de otros juegos. De hecho, este es el tipo de videojugador más perseguido por los desarrolladores y los administradores, ya que no les gusta que otros hagan negocio con sus juegos.

EXPEDIENTE 032



CONOCIDO POR:
Vivir a través del juego

JUEGO FAVORITO:
The Sims

VIDA REAL:
Sueña con una pareja

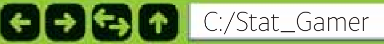
FRASE CÉLEBRE:
"Mi SIM se enojó conmigo"

COLMO:
Ver cómo sus SIMS ven la TV



A diferencia del Role Gamer, los personajes que crea este jugador se vuelven su familia y les dedica todo el tiempo posible, al grado de quererlos aun más que las personas que lo rodean. Aunque juega en línea, su incapacidad social es tan grande que hasta sus Sims salen más de la casa que él.

EXPEDIENTE 034



CONOCIDO POR:
Presumir todo lo que ha hecho

JUEGO FAVORITO:
Lineage, Civilization

VIDA REAL:
Ingeniero en Sistemas

FRASE CÉLEBRE:
"Yo sé más que tú"

VICIO:
Café y cigarros



Obsesionado con la numerología y los datos necesarios, este jugador entra a los juegos para averiguar todo lo posible, y tener esos datos a la mano para que pueda responder la pregunta de quien sea. Casi no juega, pero a veces sabe más del juego y sus jugadores que los mismos programadores.

EXPEDIENTE 033



CONOCIDO POR:
Matarlos, incluyéndote

JUEGO FAVORITO:
WoW, Counter Strike

VIDA REAL:
El vecino que no habla

FRASE CÉLEBRE:
":/spit"

OBJETIVO:
"Convertirse en una leyenda urbana"



Los juegos de video sirven para liberar esa tensión y las frustraciones que se generan en el mundo real, pero en el caso de este jugador, esa terapia también funciona para sacar a flote muchos deseos que social y legalmente no serían admitidos.

Su objetivo en el juego está en volverse el mejor y más rápido de todos los jugadores que hay en su mundo virtual para cumplir una misión: matar a los demás. Dependiendo de su eficacia se puede volver una molestia o una de esas leyendas urbanas cuyo nombre hace que todo quien lo vea en línea se desconecte.

Aparte de su sadismo, ninguno de estos jugadores es confiable, ya que es capaz de matar (en línea) hasta al mejor de sus amigos... aunque en la vida real pueda ser la dulce abuela que todos quieren, o el noble mensajero que te abre la puerta cuando llegas a la oficina.

EXPEDIENTE 035

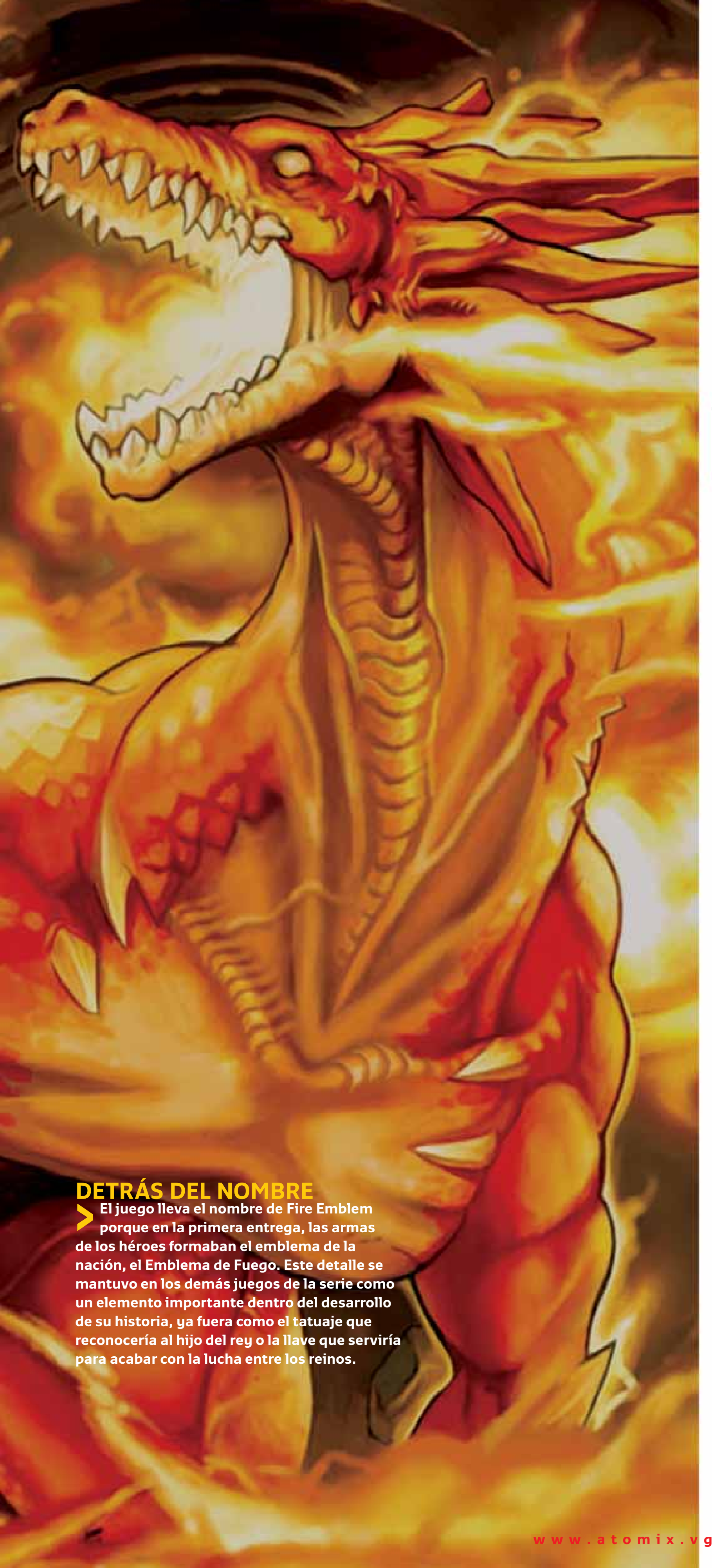
A pesar de que la fórmula que mezcla los géneros de la estrategia y el RPG fueron popularizados por el legendario Final Fantasy Tactics, este experimento de narrativa e interacción ya había sido utilizado casi 10 años antes por Intelligent Systems, desarrolladora exclusiva de Nintendo, quien lanzó la primera entrega de Fire Emblem para el Famicom a principios de la década de los noventa. La serie se mantuvo en territorio japonés hasta el 2002, cuando el séptimo capítulo finalmente fue traducido al inglés y distribuido oficialmente en América y Europa.

CREADOR DE GUERRAS

> El juego fue ideado por Shouzou Kaga, quien dejó la serie tras la segunda entrega para crear su propia compañía, aunque mantuvo una supervisión indirecta de la misma hasta finales del 1999.

Fire Emblem

LA GUERRA INCANDESCENTE



La primera noticia que tuvo occidente de Fire Emblem no fue el título que lanzó Nintendo para el GameBoy Advance, sino a través de los protagonistas de su primer juego, quienes tuvieron una aparición especial dentro de la galería de personajes que se podían seleccionar en el Super Smash Bros. Melee. Esta presentación, aunado al auge que se dio por el género de la estrategia gracias al título de SquareSoft y la campaña de 'renovación' que inició Nintendo a finales del 2000, dieron como resultado la llegada de esta serie a tierras americanas.

EL PODER ADVANCE

Es por todos conocido que en popularidad y ventas, el GameBoy Advance está muy por encima del resto de las consolas, por lo que, para asegurar una buena recepción del título, Nintendo decidió que la segunda entrega de Fire Emblem para el GBA sería la primera de la serie en aparecer oficialmente en todo el mundo. El juego, un éxito seguro tras la popularidad que ganó Advance Wars (otra serie que también es desarrollada por Intelligent Systems), permitió que la compañía le diera prioridad a esta franquicia.

El modo de juego básico de Fire Emblem ha permanecido prácticamente intacto en todas sus entregas, y éste se centra en mover tus tropas sobre un mapa para avanzar a nuevos territorios y vencer a los enemigos que se encuentren en el camino. Obviamente, el movimiento depende del tipo de tropas con las que cuenta el jugador, su clase, nivel de experiencia y cantidad, elementos que se fueron mejorando y detallando con cada entrega. Cada batalla en el juego encerraba un capítulo de la historia, la cual siempre gira alrededor de la traición, la mitología y los intereses económicos o políticos de un reino. La característica que hizo que este título fuera popular entre los jugadores nipones y más tarde, los norteamericanos, fue que su modo de juego era extremadamente sencillo, permitiendo que prácticamente cualquiera fuera capaz de entender el juego y permitiendo que el jugador se involucrara rápidamente con los personajes y su historia, ésto gracias a una narrativa sencilla, mas no por eso simple o intrascendente.

TRES PODERES

Las batallas en todos los juegos de Fire Emblem se deciden en el poder que tienen tus personajes, los cuales se dividen en dos grandes grupos: Ataque Físico y Ataque Mágico. Cada poder cuenta con tres ejes que se eliminan entre sí y dan la ventaja o desventaja en cada encuentro; por ejemplo, en los físicos, aquellos con espadas vencen fácilmente a los que tienen un hacha, aunque el hacha puede vencer a los que traen una lanza y finalmente, la lanza vence a la espada. En el caso de la magia ocurre lo mismo, pero ésta varía de acuerdo a cada entrega de la serie. Por otro lado, y un punto importante dentro del desarrollo de la historia del juego, es que la muerte es algo persistente en su desarrollo, de tal forma que si uno de tus héroes o personajes principales es vencido en la batalla, aunque la historia continúa, él quedará fuera de ella definitivamente.

Fire Emblem se ha ido desarrollando exponencialmente desde sus inicios, ofreciendo un reto cada vez mayor no sólo en cuanto a su dificultad, sino también en la forma en cómo se relatan las historias. Aunque nunca se ha confirmado que la trama de cada juego está relacionada con la de otro, en sus historias siempre hay una pista de que cada cuento tiene relación, y que todos los títulos se desarrollan en un mismo universo. **José M. Saucedo**

DETRÁS DEL NOMBRE

El juego lleva el nombre de Fire Emblem porque en la primera entrega, las armas de los héroes formaban el emblema de la nación, el Emblema de Fuego. Este detalle se mantuvo en los demás juegos de la serie como un elemento importante dentro del desarrollo de su historia, ya fuera como el tatuaje que reconocería al hijo del rey o la llave que serviría para acabar con la lucha entre los reinos.

Fire Emblem: La Serie




FIRE EMBLEM: ANKOKU RYU TO HIKARI NO TSURUGI
Darkness Dragon and Sword of Light
Famicom / 1990



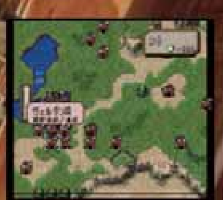

FIRE EMBLEM GAIDEN
Side-Story
Famicom / 1991




FIRE EMBLEM: MONSHO NO NAZO
Mystery of the Emblem
Super Famicom / 1993




FIRE EMBLEM: SEISEN NO KEIFU
Genealogy of the Holy War
Super Famicom / 1996




FIRE EMBLEM: THRACIA 776
Super Famicom - 2000



FIRE EMBLEM: FUIN NO TSURUGI
Sword of Seals
GameBoy Advance / 2002



FIRE EMBLEM: REKKA NO KEN
Blazing Sword
Game Boy Advance / 2003



FIRE EMBLEM: SEIMA NO KOSEKI
The Sacred Stones
GameBoy Advance / 2004



FIRE EMBLEM: SOEN NO KISEKI
Path of Radiance
GameCube /2005


GAME PLANET


6 MESES
SIN INTERESES
BBVA
Banamex

Metal Gear Saga Vol. 1

LAS CRÓNICAS DE SOLID SNAKE

Nuevamente los seguidores de Hideo Kojima, y en especial los fanáticos de Metal Gear, tendrán un artículo especial que conseguir, ya que junto a la ya ostentosa edición de Metal Gear Solid 3 : Subsistence, a quienes lo pre-ordenen se les regalará un bello DVD extra. Dicho DVD, llamado Metal Gear Saga Vol. 1 contiene toda la historia en orden cronológico de la serie, comenzando desde las poco conocidas versiones del MSX.

Metal Gear Saga Vol. 1 se encuentra dividido en cinco capítulos y la narración de la saga dura poco más de 30 minutos. Aparte cuenta con siete trailers de títulos creados por Kojima Productions y una entrevista con Hideo Kojima, quien comenta detalles de la creación de los juegos e incluso, de aquellos títulos que no forman parte oficial, como el infame "Snake's Revenge" que sólo salió en América para el NES (motivo de la creación de Metal Gear: Solid Snake). Obviamente el arte de la caja es de Yoji Shinkawa, motivo por el cual esta edición limitada será aun más valuada por los coleccionistas. El DVD fue dirigido por Ryan Payton, actual porta voz internacional de Kojima Productions, quien también es el narrador del tercer disco de Subsistence: Existence.

TRES PARTES

Subsistence cuenta con tres partes esenciales, divididas en discos llamados Subsistence, Persistence y Existence. El primero es el juego Metal Gear Solid 3, con una cámara libre de movimiento que da un toque de libertad enorme al juego, además de un modo de combate contra los jefes del juego y el "demo theater". El impacto de esta cámara libre en tercera persona (controlada con el stick análogo derecho) es impresionante en verdad, ya que los ambientes se sienten mucho más amplios y se pueden observar detalles que a un servidor tuvieron inmerso durante un buen tiempo en la selva.









Persistence es el disco que posiblemente muchos están esperando, pues finalmente podrán jugar Metal Gear Online con el motor gráfico de MGS3, y muchos modos interesantes que seguro capturarán a más de uno. Para los fanáticos de los mini juegos de Snake VS. Monkey, hay muchos más niveles para que se diviertan aquí, y por si esto fuera poco, se incluye por primera vez en América la traducción oficial de los dos primeros juegos de la serie, que salieron en Japón sólo para la MSX (a pesar de que recibimos una versión acortada y recortada del primero en el NES). Para rematar, este DVD también contiene el "Secret Theater", el cual incluye todos los cinemas chuscos que se crearon para la página del juego, incluyendo también el corto "Metal Gear Raiden: Snake Eraser", donde Radien viaja al pasado para evitar que Snake sea el protagonista de MGS4.

Existence contiene todo el juego de Snake Eater presentado a manera de película, dividido en capítulos para todos aquellos que quieran revivir la



historia de este título sin jugarlo. Por supuesto, la dirección fue por Kojima y el juego se presenta de manera dramática, utilizando los cinemas principalmente en calidad de DVD. También está incluido el trailer de Metal Gear Solid 4, para todo aquel que quiera tenerlo en toda la calidad de video que su Playstation 2 sea capaz de dar.

Definitivamente esta edición tiene todo lo que un seguidor del juego podía pedir, así que si quieres experimentar todos estos extras y revivir MGS3 con la nueva cámara, o nunca lo jugaste, definitivamente está altamente recomendado. **Artemio Urbina**

Para empezar aclaro que no soy fanático del box, así que cuando Electronic Arts anunció el tercer capítulo de su serie Fight Night no me emocioné en absoluto. Cuando se comentó que dicho juego saldría también para las nuevas consolas, de pasadita nos regalaron algunas imágenes de la versión para Xbox 360, y fue en ese momento que empecé a prestarle atención. Conforme EA iba revelando más información, mi interés iba creciendo; ¿sería verdad lo que mis ojos veían? ¿Acaso estaba frente al primer juego "verdadero" de la nueva generación? ¿La jugabilidad sería tan buena como sus gráficas?



Fight Night: Round 3

EL BOX COMO NUNCA ANTES LO HABÍAS VISTO

Por: Carlos Gutiérrez

ps2 psp xbox 360

DISTRIBUYE: EA SPORTS ➔ DESARROLLA: EA CHICAGO ➔ GÉNERO: BOX ➔ JUGADORES: 1 - 2 ➔ SALIDA: 20 DE FEBRERO ➔ CLASIFICACIÓN: T ➔ ONLINE: SI

TITULAR COMENTARIO
> Texto comentario

Cada una de esas preguntas, y otras más, se resolvieron el día en que el Fight Night: Round 3 llegó a nuestras oficinas; quitar la envoltura celofán de la caja lo recuerdo como en cámara lenta, pero por fin insertamos el juego en el 360, agarramos el gamepad y presionamos Start.



ROUND 1

LA HORA DE LA VERDAD

Empecemos con la parte visual, que generalmente dejo al final, pero en este caso haré una excepción. Si bajaste el demo ya tendrás una idea muy clara de lo que te espera. Se nota que EA se enfocó al Xbox 360, las demás versiones no lucen mal, pero ésta no tiene comparación. El nivel de detalle que encontramos en los boxeadores es sorprendente, y el parecido que tienen es casi perfecto con sus contrapartes de carne y hueso, pero eso no todo, las arenas en donde peleas están muy bien recreadas y hasta el público se hace presente ovacionando o de plano, sentándose esperando ver un poco más de emoción.

Es importante hacer notar que no sólo los visuales están para hacer lucir mejor a FNR3, sino que son fundamentales para la jugabilidad, sobre todo en la versión de la nueva consola de Microsoft, ya que el HUD viene deshabilitado por default, y aunque lo puedes activar, al hacerlo se pierde ese sentimiento que da ver una pelea de box en donde únicamente te guías por el estado físico del pugilista, por sus heridas, por su respiración y andar por el ring, y todo eso se logra capturar en la versión poligonal provocando sensaciones de victoria o de desesperación. Este factor tan realista hace que te olvides de tener que andar mirando barras de "sangre", como en cualquier otro juego de peleas, y te enfoques en aplicar la mejor estrategia observando a tu rival y a ti mismo para ejecutar ese KO tan buscado, para después ver la repetición en cámara lenta mientras el sudor, la saliva y un poco de sangre salen salpicados del boxeador noqueado.

A pesar de todo esto FNR3 no es perfecto, y en ocasiones verás cómo los shorts del boxeador atraviesan la arena o en algún golpe se pueden llegar a apreciar ligeros problemas de colisiones.

ROUND 2

A LOS OJOS ¡¡A LOS OJOS!!

Pero no sólo lo que ves sirve para guiarte, ya que lo que escuchas toma un rol fundamental y se agradece que se hayan esmerado en este







departamento. Independientemente de las arenas, de las ovaciones y de que hasta el público grite tu nombre, lo que realmente mantendrá tus oídos atentos serán los comentaristas que, sabiendo un poco de inglés, son una especie de guía de lo que está sucediendo en el ring, y a veces resultan fundamentales para continuar con la estrategia, o de plano cambiarla para poder ganar. Los entrenadores también tienen lo suyo, y no faltará la ocasión en que te aconsejen seguirle pegando a tu oponente en el ojo para que no pueda ver y le ganes la pelea... vaya, ni en los juegos nos salvamos.

El sistema de juego es muy profundo a pesar de que no lo parezca, de juegos anteriores se mantienen elementos como el Total Punch Control, que con el pad análogo izquierdo tendrás una precisión y variedad de golpes que parten por completo con el concepto de de apretar botones a lo loco; de hecho, usar esa técnica sólo te servirá para agotar a tu boxeador y perder la pelea. La técnica de cada boxeador es diferente y deberás conocerla para poderle sacar el mayor provecho y esquivar, aplicar jabs, ganchos, golpes directos y acumular la mayor cantidad de puntos posibles, pero hay que tener cuidado, ya que un solo golpe puede cambiar por completo la historia de la pelea.

Dentro de los modos de un jugador tenemos el clásico de seleccionar un boxeador de los disponibles, o el llamado ESPN Classic, que no es otra cosa sino recrear las peleas que han marcado al box como inolvidables, así pues podrás seleccionar la pelea de Ali contra Frazier o mejor aún, la de Marco Antonio Barrera contra Eric "El Terrible" Morales y cambiar el destino de estos boxeadores.

ROUND 3
KO EN XBOX LIVE

También podrás crear un boxeador con un nivel de personalización muy detallado, y de esta manera iniciar el modo de carrera que te permitirá empezar en el box amateur, entrenarte, contratar entrenadores, equiparte con guantes, shorts y demás accesorios, y firmar contratos que te darán dinero y en algunos casos, extras que mejorarán tu reputación siempre y cuando ganes la pelea. Conforme pasen más peleas irás subiendo de popularidad hasta que te encuentres en un campeonato y te profesionalices. Lo lamentable de todos los modos para un jugador es que la inteligencia artificial no suele ser muy alta, y en ocasiones sentirás que estás peleando contra el mismo personaje, sólo que con diferente cuerpo.

CARLOS **8.6**
JAVIER LÓPEZ 9.2
LUIS D 8.5

Lo que hace brillar a FNR3 son los modos multijugador, ya sea que conectes otro control o en Xbox Live. La emoción de jugar contra un oponente real vale por sí solo el precio del juego.





Entrevista con Kudo Tsunoda

Productor Ejecutivo de EA Sports' Fight Night Round 3



ATX: Cuando ves la entrega anterior de FNR, el trabajo hecho con los efectos, personajes y texturas es asombroso, en verdad te llevan a otro nivel cuando comienzas a jugar.
KT: Sí, gracias, creo que es algo genial. Pienso en el esfuerzo que pusimos para capturar los aspectos de la tecnología de la nueva generación, es algo que en verdad queríamos hacer; es como construir un ambiente de experiencia emocional que logra que la persona que está jugando no sienta que está sentado en la sala sino en el ring, dentro del juego. Con lo que agregamos al juego, las gráficas, el video y el audio; la forma en la que le dimos el control al jugador usando el stick, todos son parte de lo que queríamos lograr con la consola de nueva generación.

ATX: Hablando de eso, nos gustaría saber si tuvieron que crear el motor gráfico de cero para la versión del Xbox 360, o si usaron algunas partes del de Fight Night 2
KT: Reconstruimos todo para sacarle provecho al 360. Obviamente, teníamos la información del juego y la investigación del box que hicimos que se podía aplicar, la tecnología y las distintas partes del desarrollo, incluyendo la estructura de nuestra gente que ha trabajado en el título anterior, pero cambiaron todo de la generación anterior a la nueva.

ATX: ¿Va a haber una diferencia entre la versión para Xbox 360 y la del PlayStation 3?
KT: Creo que en toda tecnología que uses te gustará hacer cambios, necesitas innovar en cualquier producto en el que trabajes. Siempre es un poco raro el cambio de consolas cuando éstas salen en distintos tiempos. Para el PS3 de seguro haremos algo distinto, porque estás en un hardware diferente y las cosas que haces para optimizar tu trabajo en ese hardware también son distintas; tratas con nuevos modos de juego, nuevos controles y mini-juegos, pero al final del día sabes que el éxito como desarrollador de juegos está en lo que tratas de hacer, ya que tú defines qué clase de experiencia quieres que tenga el usuario, no importa si es en un 360 o en un PS3.

ATX: Tuvimos la oportunidad de jugar el demo para el 360 y no vimos una barra de vida que te diga cuál es tu estado físico, ¿así será en la versión definitiva del juego?
KT: En el 360 sí, pero en el PS2 y Xbox tendrás tus barras de energía. Creo que uno realmente quiere crear la experiencia de que no estás jugando, sino que estás justo en el ring. Lo que siempre odié de las barras de energía es que estás viendo a tu oponente, tratando de adivinar qué es lo que va a hacer, pensando qué es lo que vas a hacer tú y ves al boxeador en el ring todo el tiempo, pero la barra de energía en la pantalla del televisor rompe la inmersión emocional que tratamos de crear, porque constantemente tienes que estar checando la barra. Nosotros tratamos de crear un ambiente como en la vida real, y en ella no hay ninguna barra en el ring sobre el boxeador que le indique cuánta energía le queda.

ATX: México tiene una larga tradición en el box, ¿porqué eligieron a Oscar de la Olla para la portada del juego?
KT: Queríamos al mejor en la portada del juego, no necesariamente a un hispano. Oscar de la Olla es uno de los boxeadores más famosos que agregamos al juego de este año, por mucho, el mejor. Por supuesto, queríamos incluir a todos los grandes boxeadores del juego, pero teníamos que elegir.

ATX: Los juegos de box no son tan populares, ¿sienten que FN3 sea uno de los primeros y más impresionantes títulos que pueden cambiar eso?
KJ: El box no es tan popular como el soccer, obviamente, FIFA es un gran vendedor, pero pienso que de alguna manera FN puede educar a la gente respecto al box, y de hecho, puede lograr que sea disfrutado. Estoy seguro de que hay mucha gente a la que le agradan los juegos de peleas, y éste es un título de deportes, pero también de pelea; también hay gente a la que le agradan los buenos juegos para varios jugadores, y eso es lo que le ayuda a FN. Hay muchas cosas que pusimos en el juego, pero eso es divertido sólo para la perspectiva de los videojugadores, como la opción de personalizar el estilo de tu boxeador. Tienes que pelear con estilo y ser exitoso, no importa qué tipo de juego sea, esta es una buena opción, pero también tienes que aprender todos los distintos estilos de pelea de todos los boxeadores y quizá haya gente que no conozca a Marco Antonio Barrera, así que pelear contra él te da una apreciación más grande de cómo pelea en la vida real. Es esta clase de educación la que motiva a la gente de FN, y cuando vean una pelea real podrán decir: "¡mira!, es una pelea de Marco Antonio Barrera", y pueden ser sus fanáticos sólo porque jugaron con él en el título. Eso es lo que busco en Fight Night.

ATX: ¿Pudiste hacer todo lo que querías para el juego? ¿Estás satisfecho con él?
KJ: Todas las cosas que queríamos en el juego durante la preproducción están ahí, no hay algo que quisiéramos hacer pero que omitiéramos debido a la falta de tiempo. Todo lo que queríamos en él, está en él y es grandioso, pero por supuesto vienen miles de ideas que serán puestas en el próximo. El que tengamos todo lo que queramos en este título no significa que no habrá nuevas ideas que poner en marcha para FN4.



Mexicanos al grito de guerra

Ghost Recon Advanced Warfighter es uno de los títulos más esperados para el Xbox 360 debido a los avances que presenta el título, y en el caso del mercado mexicano, al hecho de que la trama del juego se desarrolla en territorio nacional, lo cual a muchos llena de orgullo. La visión de Tom Clancy sobre cómo será el futuro de la fuerzas armadas norteamericanas se pone a prueba en este título, que lamentablemente no refleja un panorama futurista de México, sino uno retrógrada, donde se muestra una evidente falta de conocimiento sobre nuestro país.

Por: Luis D. Miramontes

DISTRIBUIDOR: UBISOFT → DESARROLLADOR: RED STORM ENTERTAINMENT → GÉNERO: ACCIÓN -ESTRATEGIA → SALIDA: 7 DE MARZO → CLASIFICACIÓN: M → ONLINE: SI

Tom Clancy's GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

ps2 | xbox | 360 | pc



En el año 2013, México es sede de una reunión trilateral con los Estados Unidos y Canadá; lamentablemente dicha reunión es saboteada por ex miembros del ejército mexicano, quienes han formado una rebelión, y liderados por el general Ontiveros, dan un golpe de estado, situación que pone en peligro eminente a los mandatarios, por lo que el escuadrón especial "Ghost" es enviado para garantizar la seguridad de éstos.

MÉXICO SEDE DEL CAOS MUNDIAL

La trama de GR AW es intrigante, pues en ella se plantea un supuesto golpe de estado por parte de un general mexicano, quien cual pretende tomar el control del país por la fuerza. Este tipo de acciones y la manera en cómo se plantean hacen ver a México como Cuba o algo similar, ya que realmente se volaron la barda, aun siendo ésta una historia ficticia. Bien recuerdo las palabras de Peter Moore cuando lo entrevisté en el E3 sobre Ghost Recon: "es un tema delicado, sobre todo el cómo vender en México un juego en donde se muestra a soldados norteamericanos matando a mexicanos". Obviamente más de un político o funcionario va a brincar con este juego por el hecho de la supuesta invasión a nuestro país pero aquí vale la pena hacer unas precisiones:

La primera: Los soldados Ghost son parte de la seguridad del presidente de los E.U., ni modo que lo manden desprotegido. La segunda: Sí están matando mexicanos, pero soldados que se rebelaron contra el gobierno mexicano. Ya saben que a E.U. le gusta "ayudar" en estas situaciones. Tercera: En el supuesto caso de que el juego realmente tratará sobre una invasión, ¿qué oportunidades tendríamos ante el poder tecnológico y económico de nuestro vecino del norte?

EL SOLDADO UNIVERSAL

Dejando a un lado la historia, que no es todo en este título, llegamos al sistema de juego, que es en donde se muestran avances interesantes en cuanto a la serie de Ghost Recon. Como parte del proyecto militar de los Estados Unidos para crear al súper soldado se presentan los nuevos Ghost, quienes emplean el sistema Cross-Com integrado en su casco, este sistema te permite tener información en tiempo real sobre la





situación. En tu interfaz tienes dos pantallas, la de la izquierda te muestra lo que tus compañeros de equipo están viendo, y del lado derecho recibes información táctica o actualización de objetivos. Así mismo este sistema identifica y marca las amenazas cercanas en rojo, es decir, los blancos enemigos forman parte de la información que tienes en pantalla, por lo que se indica si es un soldado o un vehículo armado. De igual manera cuentas con un mapa en 3D, el cual es muy útil para planear las rutas que puedes tomar para llegar a ciertos objetivos.

Órdenes, mediante estos comandos es como mueves a tu equipo así como a los vehículos de apoyo. Mediante el pad digital seleccionas a quién mover y con el mismo indicas la posición que deben cubrir. Si en dicha posición hay fuerzas enemigas, de manera automática las enfrentarán; el resultado de esto es usualmente favorable, salvo el caso de que uno de tus soldados resulte herido, y aquí tendrás la oportunidad de curarlo para que continúe en la acción, pero es muy recomendable primero acabar con los enemigos del área y luego curarlo, o acabarás tirado en el suelo.

La mayor parte de las misiones se desarrollan en las calles de la ciudad de México, pero entre misión y misión te transportas mediante un helicóptero en donde antes de aterrizar, por lo general debes limpiar la zona, algo que haces mediante la ametralladora; este "mini juego" es entretenido, sólo procura que no se sobrecaliente el arma o ésta se trabará por unos instantes. Durante tus misiones hay ciertos checkpoints donde puedes rotar a los miembros de tu equipo, así como recargar y seleccionar las armas; y en ciertas ocasiones, también vas a encontrar cajas en donde puedes recargar tus armas o seleccionar de otro tipo, como por ejemplo un anti tanques.

La inteligencia artificial es bastante elevada, por lo que no te preocupes si te matan a cada rato, es normal. De hecho eso muestra que no se pretendió hacer un juego de invasión, pues usualmente tu escuadrón Ghost siempre se encontrará en desventaja numérica y de armamento, por lo



DISFRUTA EL PASEO

Entre cada misión viajas a bordo de un Black Hawk , para aterrizar en ciertas zonas primero debes eliminar a los enemigos. Disfruta de la vista, es cuando mejor se aprecia la Cd. de México

que aquí impera una buena estrategia en lugar de enfrentar a todos como Rambo.

LOS COLORES DE LA GUERRA

Contrario a lo que se pensaba, este juego no incluye la ciudad de México completa, es decir trataron de reproducir fielmente algunas locaciones como el Zócalo o el Paseo de la Reforma, pero hasta ahí, todo lo demás es inventado. Los gráficos del juego, como es de esperarse, son muy buenos, ponen atención a numerosos detalles como la textura de los edificios, pavimento, autos, plantas, etc... Las explosiones forman parte del ambiente del juego, por lo que debes procurar no esconderte detrás de algo que pueda explotar. Las granadas de humo ahora sí son efectivas, ya que dificultan la visión del enemigo, aunque para ti, gracias al visor térmico, eso pasa desapercibido.

Cuando estás en pleno enfrentamiento notarás que hay un cambio en los colores de la pantalla, esto es algo que Ubisoft bautizó como “EL COLOR DE LA GUERRA”, donde tu visión se oscurece un poco pero se resaltan los colores. La justificación a esto es brindar una visión diferente mientras se está en combate, y una vez terminada la acción todo volverá a la normalidad. Al inicio te sacan de onda estos cambios, es más, hasta pensarías que te estás muriendo, pero no es tan dramático.

El sonido ambiental tan intenso es algo que pocas veces había visto en un juego, y en este caso gracias a las bondades de dolby digital 5.1 se crea un ambiente perfecto para lo que estás viviendo; explosiones, ruido ambiental, balazos, etc... Al igual que en muchos otros juegos hay música para cada ocasión y una vez que termina la acción todo vuelve a la normalidad. El detalle

LUIS D. **8.5**

CARLOS 9.0

SAUCEDO 8.0

Si dejamos la trama fuera de esto el juego es bueno, muy completo en cuanto al modo de juego y presenta cambios interesantes en la serie. Gráficamente se superan las expectativas, aunque no le echaron muchas ganas a la hora de recrear la Ciudad de México, por ello sólo incluyeron algunas zonas conocidas.

de la personalización de tu soldado es algo que muchos van a adorar, ya que gracias a la variedad de opciones es poco probable que encuentres otro soldado idéntico al tuyo.

UNO PARA TODOS

El modo para varios jugadores es uno de los mayores atractivos del juego, hasta 16 jugadores pueden participar en 10 distintos y enormes mapas. Para los que temen que todos se basen en la ciudad de México les informo que hay de todo tipo y que dadas sus dimensiones hasta desearías que fueran menos.

A diferencia de otros juegos de la serie, aquí puedes emplear todos los mapas en todos los modos de juego, y contrario a lo que hacen muchos FPS que toman escenarios del juego para el modo multiplayer, aquí fue al revés, se crearon mapas especialmente para este modo y de alguna manera tienen relación con los eventos que ocurren en el juego. Por si fuera poco, puedes jugar cooperativamente en el modo de historia, ya sea a pantalla dividida en un mismo Xbox o a través de Xbox Live.







MARCADAS DIFERENCIAS

Ghost Recon Advanced Warfighter no sólo es un juego llamativo, también marca claramente la diferencia entre la versión para Xbox 360 y las demás. Dejando a un lado las diferencias gráficas tenemos que la versión normal sólo tiene vista en primera persona, y el 360 cuenta con dos, además que la interfaz tiene cambios, pues si bien se presentan los videos de tus acompañantes, éstos tienen una animación menos fluida. El número de posiciones en combate es menor en la versión para el Xbox y el PS2, además de un botón para correr. El cambio más notorio es que el diseño de los niveles es diferente, si bien son las mismas locaciones, en el 360 tienes la posibilidad de elegir rutas alternas, en las otras no. Me parece muy bueno el camino tomado por Ubisoft para marcar las diferencias entre generaciones, así es como deben ser los juegos que salgan para todos los sistemas.

GUERRA SIN TREGUA

Después de jugar Ghost Recon Advanced Warfighter una cosa me quedó clara, los que desarrollaron este juego aún piensan que vivimos en la época del porfiriato, eso de las grabaciones al mero estilo cubano, donde dice que hay que echar a las fuerzas imperialistas del país, como que no es algo que sea de nuestro país y mucho menos en el supuesto futuro que plantean; aunque antes debo agradecer que no pintaron a los mexicanos como monitos con zarapes y botellas de tequila.

El juego es bueno, sobrevalorado, pero completo y lleno de acción. Si hay algo de qué quejarse es la nula Inteligencia Artificial que le dieron a los miembros de tu escuadrón que luego se quedan pensando en lugar de atacar, o luego por valientes los matan al momento.

Las versiones para Xbox, PS2 y PC sufrieron diferencias en el diseño de escenarios, interfase y modo de juego. Ahora sí marcaron una diferencia entre la actual y nueva generación.



JUEGO DEL MES:
onimusha: dawn of dreams

Capcom presenta una historia nueva con héroes que no habíamos visto. La idea era atraer a nuevos jugadores con un título que pudieran jugar sin haber visto los anteriores, el juego tiene varias cosas nuevas como el que puedas controlar la cámara y cambiar de personajes sin necesidad de llegar a cierta área, y como es costumbre, los cinemas siguen siendo impresionantes desde el inicio.

playstation



reseñas



LTZIA BELTRÁN
"HIKARU"
Editora PlayStation

jugando:
drill dozer
resident evil ds
onimusha 4

Blue Ray vs. HD-DVD

www.atomix.vg/blog/litzia

Una de las grandes competencias que vendrá muy pronto será la del formato que sustituirán al DVD, y claro que esto se relaciona con los videojuegos, ya que mientras que Sony utilizará el Blue Ray, Microsoft eligió el HD DVD. ¿Cuál es mejor? El Blue Ray tiene definitivamente mayor capacidad que el HD DVD, los que usará Sony soportan 23GB, a diferencia de un HD-DVD, que es de 15 GB; sin embargo, el Blue Ray también es más costoso por dos aspectos: tarda más tiempo en producirse y necesita una cobertura especial para que no se raye. Por otro lado, el HD DVD es algo que resulta más conocido para los consumidores por el mismo título, aun así, yo creo que el Blue Ray es una gran elección de Sony pues muchas de las grandes compañías como Panasonic, Pioneer, Samsung y Philips han elegido este formato, siendo un número menor las que prefirieron el HD DVD, aunque entre ellas hay más casas productoras cinematográficas. Como siempre, Sony apostó por la mayor calidad sobre el bajo costo, y creo que es lo correcto, porque la tecnología tiene que ir avanzando aunque de inicio sea más costoso, pero para esto se necesita darle apoyo y difusión a los nuevos formatos y ésta será tarea de Sony si quiere posicionarlo bien.

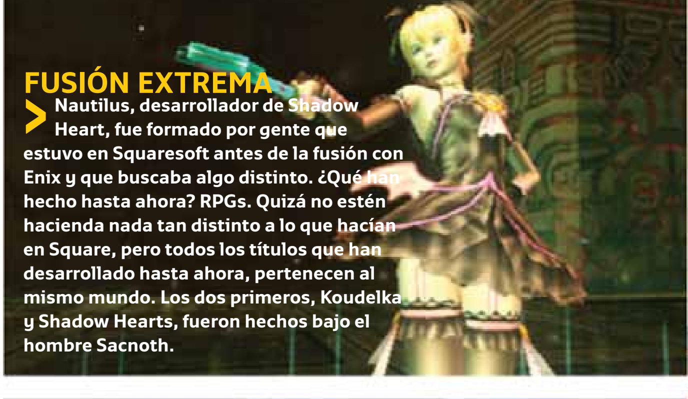
Mi Intro Favorito *

Resident Evil

En otra de esas elecciones difíciles ahora me voy con Capcom, ya que tiene dos de los cinemas de presentación que más me han impresionado: Reisdent Evil y Onimusha. La película de inicio del primer Resident Evil fue de las cosas más llamativas que había visto, y aunque los perros no se veían bien, creaban la atmósfera adecuada para que te interesaras en el juego. El otro intro es el del primer Onimusha, que tenía unos cinemas muy impresionantes y de buena calidad, y aunque lo han superado sus secuelas, Onimusha Warlords es el que elijo por ser el primero.







FUSIÓN EXTREMA

Nautilus, desarrollador de Shadow Heart, fue formado por gente que estuvo en Squaresoft antes de la fusión con Enix y que buscaba algo distinto. ¿Qué han hecho hasta ahora? RPGs. Quizá no estén hacienda nada tan distinto a lo que hacían en Square, pero todos los títulos que han desarrollado hasta ahora, pertenecen al mismo mundo. Los dos primeros, Koudelka y Shadow Hearts, fueron hechos bajo el hombre Sacnoth.



Shadow Hearts: From the New World

JUEVO NUEVO CON NUEVA HISTORIA

Una pareja de Nativos Americanos, uno con la habilidad de transformarse –sólo si se desnuda-, un hombre blanco de negocios que se convirtió en ninja estudiando las artes marciales de Sudamérica, un gato gigante que aspira a convertirse en un astro del cine y una chica vampiro que engorda o enflaca dependiendo que tanto haya comido. No, Shadow Hearts no es el típico RPG.

DISTRIBUYE: XSEED ➔ DESARROLLA: NAUTILUS ➔ GÉNERO: RPG ➔ JUGADORES: 1 ➔ SALIDA: 7 DE MARZO ➔ CLASIFICACIÓN: T ➔ ONLINE: NO

SAM
9.5

JORGE
8.0

SAUCEDO
8.5

Con la historia del Nuevo Mundo, caracterización salvaje, pulido sistema de pelea, creativa ambientación y las buenas gráficas, harán de éste un RPG único, así serás fan del género.

Bueno, quizá eso no sea del todo cierto, ya que sigue la misma línea del "niño con un secreto" y la amenaza de que el mundo será destruido, pero es en los detalles en donde Shadow Hearts destaca. El mundo que ellos construyeron está tan lleno de humor y personalidad, que aun cuando las cosas se ponen duras, realmente nunca sientes esa pesadez.

IGUAL PERO DISTINTO

Johnny Garland está haciendo un gran trabajo para sí mismo. Con apenas una década y media de edad, se las ha ingeniado para comenzar una investigación privada con su chaperón, Lenny (el único gran lazo que hay con el título anterior). Cuando se encuentra con Shania y Natan, dos guerreros existentes de una tribu devastada, se ve a sí mismo enredado en su búsqueda para detener el flujo de monstruos a la ciudad de Nueva York. Eventualmente, al trío se le van sumando nuevos miembros, aprendiendo lentamente de una chica muda que tiene la fijación de besar a otras chicas y planes de conquistar al mundo. El equipo viaja a través del globo, comenzando en la zona Noreste de los Estados Unidos, luego al centro, moviéndose a la costa oeste y después a Sudamérica y las islas del Pacífico.

LA RUEDA DE LA FORTUNA

Todas las batallas son por turnos, pero usan algo llamado Judgment Wheel, un círculo giratorio con comandos precargados que tienen que ser detenidos y alineados con una flecha presionando un botón. Este es el cuerpo y alma del juego, usado incluso cuando tratas con vendedores para bajar el precio, o subirlo, en caso de que estés vendiendo algo. Es un dispositivo simple, pero complejo y personalizable, puedes agregar oportunidades de ataque, expandir áreas de ataques críticos y golpear más o menos fuerte. Los ataques enemigos pueden afectar a la rueda, provocando que gire al revés, más rápido, etc...

Cada personaje (y enemigo) tiene una barra que se llena cuando hacen o reciben daño. Llénalo lo suficiente y podrás atacar con un movimiento que bajará la barra del enemigo, o podrás hacer un combo con un personaje (aunque éste ya haya atacado en el turno), atacar dos veces o, si consumes toda tu energía, podrás hacer un combo doble.

Tanto el diseño de arte como las gráficas en general son algo que normalmente asociarías con un juego de Square, y que la serie, de haber sido algo que muchos llamaban horroroso cuando comenzó en el PS2, a lo que vemos ahora –los personajes, ambientes y especialmente, el diseño de los monstruos-, es algo que rara vez se ve en cualquier género. **Sam Bishop**



LUIS D **8.0**

LITZIA 8.0

BRUNO 7.5

La libertad de la cámara es bien recibida; la actitud del personaje imitando a otro de Capcom está fuera de lugar. Apto para todo tipo de jugadores, aunque los fanáticos no lo aprecien.



En más de una ocasión he hablado sobre la renovación que deben tener algunas franquicias con el fin de mantenerse en el gusto de los videojugadores. Justo cuando creí que la serie de Onimusha había llegado a un final decente aparece Dawn of Dreams, título con el que Capcom pretende llegar a la supuesta renovación y captar la atención de más personas, ¿podrá hacerlo?





Peleas clásicas



Onimusha: Dawn of Dreams

¿NECESITÁBAMOS OTRO JUEGO?

La anhelada paz por fin ha llegado, pero no por mucho tiempo, pues una nueva manifestación de los Genma ha invadido la casa real y con ello se pretende establecer un nuevo orden en la isla, claro, si los guerreros Oni lo permiten. Para esta nueva aventura no regresa Samanosuke, sino cinco nuevos personajes que poseen la capacidad de enfrentarse a los Genma y que son la única esperanza de Japón.

De entrada es bueno que la historia no continúe justo donde terminó la última entrega de la serie, pues así se tiene un poco más de libertad para explicar la nueva situación.

Aún así, en algunos momentos se hacen referencias al héroe Samanosuke, aunque no todos lo recuerdan. En esta entrega la historia se desarrolla a través de capítulos o escenarios, los cuales puedes repetir una y otra vez con la finalidad de encontrar todas la armas, ítems y llegar a ciertas zonas que no puedes acceder al inicio.

NO ESTABA ROTO, ¡LO ROMPIMOS!

En incontables ocasiones hemos escuchado la frase de si no está roto ni le muevas, pero en Capcom no sólo la conocen, sino que la aplicaron como una filosofía inversa: hazlo pedazos y comencemos desde cero. Aunque parte del sistema de juego que ya conocemos se mantuvo, el cambio más radical lo encontramos en la cámara, que por primera vez en la serie cuenta con libertad absoluta de control. Este punto siempre ha sido objeto de debate, pues mientras unos prefieren las vistas fijas, otros deseaban libertad de cámara; a mi parecer el cambio no fue bueno, sobretodo al momento de comenzar a pelear, ya que encontrar la toma ideal es bastante laborioso.

DISTRIBUIDOR: CAPCOM ➔ DESARROLLADOR: CAPCOM ➔ GÉNERO: ACCIÓN ➔ JUGADORES: 1 - 2 ➔ CLASIFICACIÓN: M ➔ SALIDA: 14 DE MARZO ➔ ONLINE: NO

Un cambio más radica en los personajes, pues ahora tu aventura la vives acompañado de uno secundario, lo que te da la posibilidad de cambiar entre uno y otro según lo requieras. Cabe destacar que a tu compañero le puedes dar ordenes con el pad, ya sea de que distraiga a los enemigos, que ataque con todo, que se quede atrás, etc... Cada personaje, de acuerdo a sus habilidades, tiene un propósito específico en determinados escenarios, por lo que hay que estar muy atento a ello, aunque tienes la posibilidad de volver a jugar los niveles que has pasado para completar lo que se te haya pasado.

La variedad de armas para cada personaje es muy extensa y dependerá de tus decisiones como ir aumentando el poder de ataque de cada una de ellas, algo necesario para enfrentar a ciertos enemigos. La manera en como puedes mejorar los atributos de estas armas es idéntico al de los anteriores Onimusha; se mantiene la parte de absorber las almas de los enemigos, la cuales te restauran energía, magia o la barra para mejorar tus accesorios.

Una adición interesante es la de los mini juegos o retos dentro de cada escenario, en los cuales debes derrotar a un cierto número de enemigos en un tiempo determinado; obviamente, entre más rápido los elimines mayor será tu recompensa. Los cofres con combinaciones se mantienen y en esta ocasión a mi parecer les disminuyeron el nivel de dificultad, incluso tienes la opción de romperlos.

¿VALE LA PENA?

El diseño de personajes y escenarios continúa siendo el fuerte de la serie, y esto lo notas tanto en los personajes principales como en los enemigos, donde hay adiciones interesantes, como el enemigo del principio, un genma de proporciones godzilescas. Los FMV son muy buenos, pero no me agradó que el personaje principal ya no esté basado en una persona real. Esto pudiera parecer intrascendente para algunos, pero cuando empleaban a un actor, el diseño del personaje gozaba de mayor detalle. La interactividad dentro de los escenarios es mayor a la que se tenía, un punto importante a tomar en cuenta al momento de pelear. Musicalmente no hay mucho que decir, se mantienen temas orquestados muy bien realizados y matizados como lo han empleando anteriormente, y considero que para una próxima edición opten por otro tipo de temas, claro, sin caer en los guitarrazos sin ton ni son que luego emplean otros juegos.

Onimusha: Dawn of Dreams le da un giro verdaderamente inesperado a la serie, algo que sin duda es bueno dado que no limita a los jugadores. Cualquiera puede agarrar este título y comenzar a jugar sin preocuparse por haber visto previamente un Onimusha. De plano lo que no va con el juego es la actitud "dantesca" que le quisieron imprimir al personaje principal, así como la aberración esa que anda colgando por todas partes y que te sirve de guía. El doblaje en esta ocasión no fue lo mejor, ya que hay muchos errores de sincronización.

Luis D. Miramontes



MÁS SNAKE EN AMÉRICA

Al igual que en Japón, en América estará disponible una edición limitada de este título, la cual, además de lo ya mencionado, incluirá un tercer DVD llamado Existence. En este DVD podremos disfrutar de todas las escenas cinemáticas adaptadas de tal manera que tengan la continuidad de una película.

MGS 3: Subsistence

SNAKE EATER RECARGADO

Subsistence se podría considerar una expansión de Snake Eater, ya que es una versión mejorada y actualizada de este memorable título. Lo interesante es que las novedades valen la pena por sí solas, en donde destaca un modo para jugar en línea y una nueva perspectiva visual.



DISTRIBUYE: KONAMI → DESARROLLA: KOJIMA PRODUCTIONS → GÉNERO: ACCIÓN → JUGADORES: 1 - 8 → SALIDA: 14 DE MARZO → CLASIFICACIÓN: M → ONLINE: SI



JAVIER 9.0

SAUCEDO 8.5

ENRIQUE 8.5

Por el juego en línea y la cantidad de extras incluídos es un paquete que ningún fanático debe perderse. Aquellos que tienen duda no esperen nada nuevo en el modo principal de juego.

Este juego se divide en dos apartados principales, el modo para uno y para varios. El modo para un solo jugador será prácticamente el mismo que disfrutamos en la versión anterior, pero con la adición de algunas características de las cuales, la más importante es, sin duda, el nuevo ángulo de cámara, el cual promete ofrecer una nueva experiencia.

UNA NUEVA FORMA DE VER LAS COSAS

Desde los ochenta se viene utilizando la particular toma aérea que nos permite ver los obstáculos y enemigos desde una perspectiva que hoy en día a muchos les parece obsoleta. La nueva cámara es similar a la que se utiliza en Splinter Cell, con una vista en tercera persona y un enfoque detrás del personaje, la cual se puede rotar con el stick análogo derecho. De esta manera podrás disfrutar de una manera diferente el juego, quizá con mejor control de la situación y con mejores posibilidades de pasar desapercibido.

Es importante mencionar que para aquellos nostálgicos que sienten que se perdió un poco el aspecto clásico de la serie, igualmente se incluirá la cámara original, así que tú decides a la que mejor te ajustes.

El guión del juego no sufrió ninguna alteración, así que nuevamente volverás a la época de la guerra fría donde tendrás que buscar y destruir una nueva arma nuclear que amenaza la integridad del mundo. También volveremos a utilizar los sistemas implementados que requerían mantener alimentado a Snake, curar sus heridas y cambiar su uniforme de acuerdo al entorno; por cierto, para esta edición se han añadido nuevos patrones de camuflaje y pintura facial.

UNA PLÉTORA DE EXTRAS

En el segundo disco, llamado Persistence, se incluirá el modo online y algunos extras tales como nuevos niveles de Snake VS. Monkey y el modo 'duel' que te permite enfrentarte directamente con cada jefe. También podrás encontrar videos graciosos inspirados en la serie, así como los juegos clásicos para MSX, Metal Gear y Metal Gear 2: Solid Snake.



En línea encontrarás varios modos de juego, incluyendo los típicos 'Deathmatch' y otras novedades como 'Sneaking Mission' y 'Capture the Frog', en cada uno de éstos podrás utilizar los movimientos CQC o las armas ya conocidas. Los mapas han sido ingeniosamente diseñados y ofrecen muchos escondites y caminos que con buena coordinación con tu equipo darán muchas horas de diversión. **Javier Flores V.**







JUEGO ACORDE

Guitar Hero no es el primer juego que usa una guitarra como control, ya que la serie de Guitar Freaks tiene rato de haber hecho historia dentro de la industria, pero sí es de los pocos juegos que explotan la pasión por el rock pesado de la mejor manera. Definitivamente lo mejor del título no es la guitarra, es la música.

Guitar Hero





LA ESCUELA DEL ROCK

Por años, los juegos musicales habían estado limitados a una excéntrica selección de temas de J-Pop, malos remixes de canciones populares en Norteamérica y unas cuantas piezas de ese J-Rock que sólo un otaku sería capaz de soportar. Afortunadamente Harmonix, responsables de títulos como Frecuency y la serie de Karaoke Revolution, decidieron darle un giro muy interesante a este género y la forma en como lo juegas.

DISTRIBUYE: RED OCTANE ➔ DESARROLLA: HARMONIX ➔ GÉNERO: MÚSICA - DESTREZA ➔ JUGADORES: 1 – 2 ➔ SALIDA: 1RO DE NOVIEMBRE ➔ CLASIFICACIÓN: T ➔ ONLINE: NO

SAUCEDO
9.5

BRUNO
8.5

CARLOS
9.0

El Rock en su expresión más pura es una guitarra sonando frente a público que grita, llora, baila y ruge con la música. Con este juego no te faltará nada para lograrlo.

A primera vista, Guitar Hero no se diferencia mucho de otros juegos musicales. Presiona un botón específico en el momento indicado, llevando el ritmo de la música. Si te equivocas muchas veces, la canción se termina, pero si aciertas obtendrás más canciones, niveles de dificultad más altos, más personajes y, obviamente, más diversión. Entonces, ¿a qué se debe el éxito de este juego?

ROCKIN' THE JOINT

Guitar Hero cuenta con dos simples modos de juego: Carrera y Rola. El primero te pone en un escenario donde interpretarás una de las canciones disponibles, y según tu desempeño obtendrás una puntuación que se traducirá en dinero con el que podrás comprar más personajes, modelos de guitarras, escenarios y canciones, así como videos detrás de las cámaras que muestran cómo se hizo el juego y cómo se grabaron o planearon cada una de las canciones que aparecen en el título. El segundo modo te pone a tocar sin mayor problema, dejándote marcar tu record en los diversos niveles de dificultad que tiene cada rola.

Por otro lado, el juego cuenta con un muy buen logrado tutorial que te muestra óomo es que el juego sí necesita de la guitarra para disfrutarse por completo, ya que no sólo debes presionar el botón de cada pisada en el momento indicado, sino que a éste debes acompañarlo de un movimiento de la placa que simula las cuerdas, además del distorsionador.

BIG ONES

Una vez que has logrado obtener energía de rockstar, al hacer un combo de más de 40 puntos y llenar la barra en el medidor, debes levantar la guitarra para rockear en serio, algo que le da la personalidad que necesitaba a un juego como éste para llamar verdaderamente la atención. Aparte el modo de dos jugadores permite que juegues de forma cooperativa con otro para hacerla en escenario.



Prepárate para el concierto

Ahora, ¿qué tipo de música trae el juego? Obviamente aquella donde la guitarra es la protagonista y en este título se traduce como un extenso listados de temas clásicos del rock como 'Killer Queen', No One Knows', 'Symphony of Destruction', 'I Wanna be Sedated', 'Bark at the moon', 'Smoke in the Water', 'I Love Rock & Roll' y 'Iron Man', además de otros temas hechos famosos por grupos como Incubus, Bad Religión, Franz Ferdinand, Jimmy Hendrix, David Bowie y ZZ Top. **José M. Saucedo**



GUNDAM CON LOS OTAKUS

La popularidad de Gundam es tal, que en Japón hay cantidades astronómicas de mercancía entre juguetes, DVD's, videojuegos y modelos a escala. En Osaka y en Tokio hay, incluso, tiendas dedicadas solamente a vender mercancía relacionada con la serie.

MS Saga: A New Dawn

OTRA FORMA DE VER Y JUGAR GUNDAM... SIN QUE SEA GUNDAM

En Japón, cuando un anime es popular, los juegos basados en la serie serán éxitos absolutos, no solamente por el nombre, sino también por la calidad que hay en ellos. MS Saga vendió 150 mil copias en Japón. ¿Veremos el mismo éxito en Occidente?

DISTRIBUYE: BANDAI → DESARROLLA: BEC → GÉNERO: RPG → JUGADORES: 1 → SALIDA: 21 DE FEBRERO → CLASIFICACIÓN: E 10+ → ONLINE: NO

JUAN 7.5

SAUCEDO 7.0

BRUNO 7.5

Pese a los buenos gráficos que tiene este título y a la gran saga que lo respalda, el estilo de juego no aporta nada nuevo al género, aparte de que tiene muchos problemas con la cámara.

MS Saga: A New Dawn es un juego que tiene elementos de las series de Mobile Suit Gundam, pero sin tener relación con éstas. Tampoco conserva el estilo de juego de otros títulos de la serie, lo cual es finalmente una propuesta interesante para el público occidental.

¿DÓNDE HE VISTO ESTO ANTES?

Una misteriosa fuerza destruye casi a toda la humanidad, los pocos sobrevivientes que quedan aprovechan una tecnología nueva, la cual les permite crear poderosas máquinas. Dos jóvenes empiezan a desarrollarla cuando el orfanato en el que viven es destruido. Tiempo después, sacan su propio mecha para poder vengarse de la desgracia sucedida.

El estilo de juego es el de un RPG clásico, con batallas por turnos y al azar, además de búsquedas en laberintos, calabozos y palacios, pero turnando el uso de los mechas para las batallas y de sus pilotos para el desarrollo de la historia y la búsqueda de aliados.

Para los fanáticos de Gundam, resultará interesante ver que conforme avanza el juego encontrarán 39 modelos de Mobile Suits vistos en las series de ese anime, pero que también podrán personalizar con las partes que los enemigos dejan o que hay en las tiendas y así, mejorar su desempeño en batalla.

HACIENDO Y DESHACIENDO MECHAS

Los gráficos son muy buenos, desarrollados en 3D y agregando a los personajes un detallado que nos hace pensar que vemos un anime. Los mechas, diseñados en un estilo "chibi" están muy detallados y la imagen de sus ataques es muy buena. La dirección de arte es la típica de un anime de fantasía y los gráficos de fondo de las ciudades y laberintos son muy buenos. Quizá el mayor problema que se tiene es que el juego carece de una cámara eficaz, la cual no es fácil de manipular y en ratos dará problemas MS Saga es un juego agradable a la vista y con elementos que harán que los fanáticos de los mechas quieran tenerlo en su colección; aun así, el título es una buena manera de conocer más de este género y esperemos que aparezcan más juegos relacionados con él, ya que algunos sí valen realmente la pena, MS Saga es uno de ellos.

No todo son robots

Juan C. Barbosa





LA PRIMERA VEZ... EN AMÉRICA

Generation of Chaos: Another Side - Shin Tenmakai, como se le conoce en Japón, es la cuarta entrega de una franquicia que para muchos es poco familiar, ya que su éxito no ha hecho mucho ruido en nuestro continente; sin embargo, si eres fan de juegos como Final Fantasy Tactics, Disgaea o Fire Emblem, entonces éste es un juego de rol y estrategia que no deberá faltar en tu colección.

Generation of Chaos

COMBATIENDO EN UN TABLERO DE AJEDREZ

Generation of Chaos seguramente gustará a los jugadores de vieja escuela, pues tal como en aquella época, en este título la acción ocurrirá en escenarios tipo "tablero de juego de mesa" o sea, un cuadro en 2D cuya vista, por lo regular, es de manera diagonal (¿recuerdan Mario RPG?).



DISTRIBUYE: NIS AMERICA → DESARROLLA: IDEA FACTORY → GÉNERO: ESTRATEGIA → JUGADORES: 1 → SALIDA: 26 DE FEBRERO → CLASIFICACIÓN: T → ONLINE: NO

JORGE 8.0

SAUCEDO 7.0

ROBERTO 8.0

Este juego es, sin lugar a dudas, uno de esos títulos que lucen mal, pero que se juegan bien; y aunque no ofrecen nada nuevo, entretienen. Si eres fanático de los títulos de estrategia, no lo dejes pasar.

Cabe mencionar que este RPG no es nada similar a lo que hemos visto últimamente, no cuenta con gráficas impresionantes en tercera dimensión ni con un diseño de arte (al menos en la pantalla de pelea) que impresione a quienes están acostumbrados a juegos como Shadow of the Colossus, entonces, ¿qué ofrece esta entrega? Un modo de juego complejo que te tendrá pegado a tu PSP, y horas de entretenimiento creando estrategias para aplastar a tus rivales.

HORDAS ENEMIGAS

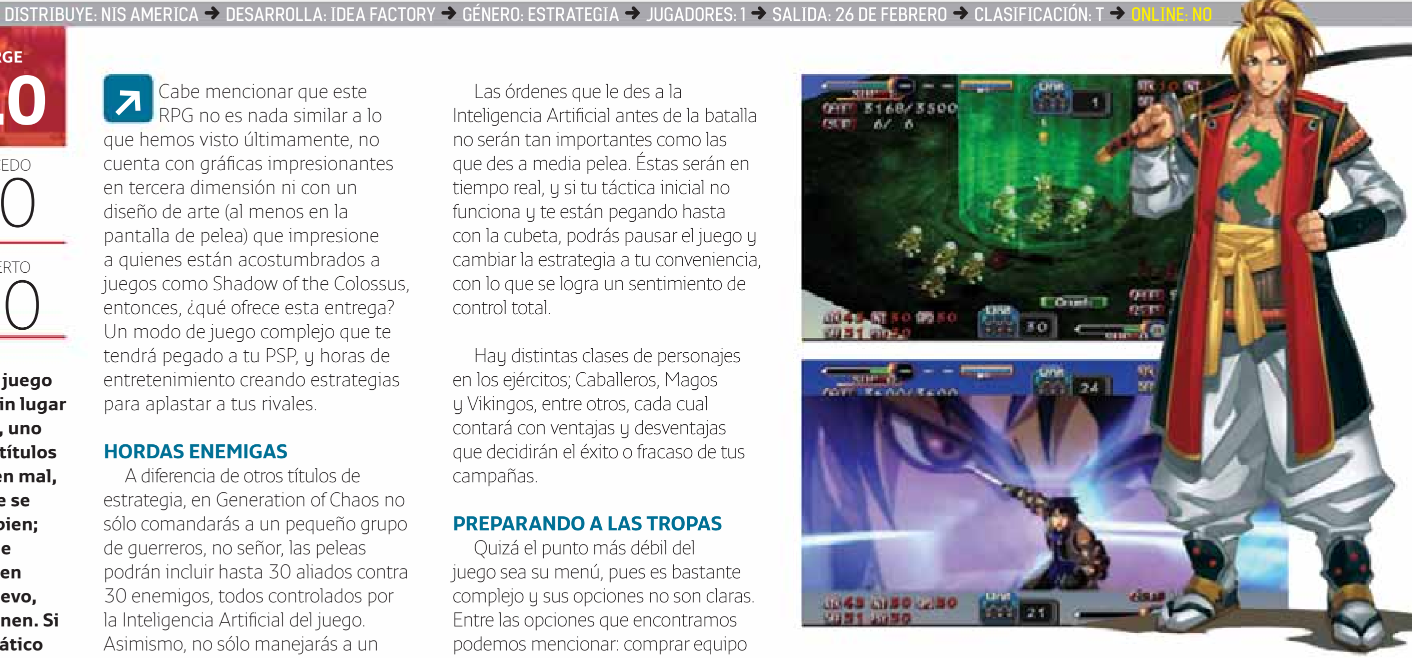
A diferencia de otros títulos de estrategia, en Generation of Chaos no sólo comandarás a un pequeño grupo de guerreros, no señor, las peleas podrán incluir hasta 30 aliados contra 30 enemigos, todos controlados por la Inteligencia Artificial del juego. Asimismo, no sólo manejarás a un solo personaje, sino que a varios generales, cada uno con su propio ejército y, claro está, con sus fortalezas y debilidades únicas.

Las órdenes que le des a la Inteligencia Artificial antes de la batalla no serán tan importantes como las que des a media pelea. Éstas serán en tiempo real, y si tu táctica inicial no funciona y te están pegando hasta con la cubeta, podrás pausar el juego y cambiar la estrategia a tu conveniencia, con lo que se logra un sentimiento de control total.

Hay distintas clases de personajes en los ejércitos; Caballeros, Magos y Vikingos, entre otros, cada cual contará con ventajas y desventajas que decidirán el éxito o fracaso de tus campañas.

PREPARANDO A LAS TROPAS

Quizá el punto más débil del juego sea su menú, pues es bastante complejo y sus opciones no son claras. Entre las opciones que encontramos podemos mencionar: comprar equipo nuevo, hacer reconocimiento terrestre, reposar, redoblar fuerzas, etc... Una vez que las domines, no tendrás mayores dificultades.



Los controles son un elemento más en el que invertirás tiempo. El D-Pad sirve para los movimientos finos, mientras que el análogo servirá para moverte en el mapa.

Jorge A. Salgado





NOMBRE REAL

La palabra Capcom viene de la abreviación del término Capsule Computer, y ha sido adaptada de diversas formas en sus juegos, dándole el nombre a quien se considera como la mascota oficial de la compañía: Captain Commando.



Capcom Classics Collection Remixed

MÁS PEQUEÑO, MÁS COMPLETO

Aunque el negocio de hacer recopilaciones de juegos viejos en un mismo medio para llamar la atención (y hacer dinero fácil) no es algo nuevo. Capcom se ha especializado en ellos desde hace más de un año con el lanzamiento de la primera recopilación de juegos de Mega Man, y ahora esta fiebre llega al PSP con la segunda edición de su colección de clásicos.



DISTRIBUYE: CAPCOM → DESARROLLA: CAPCOM → GÉNERO: RECOPILACIÓN → JUGADORES: 1 - 2 → SALIDA: 13 DE ABRIL → CLASIFICACIÓN: T → ONLINE: SÍ

SAUCEDO **8.0**

CARLOS 8.0

JAVIER LÓPEZ 8.0

El PSP está brillando por las colecciones de juegos clásicos que han estado editando sus licenciatarios, y ésta bien podría ser una de las mejores con la que contará el sistema en mucho tiempo.

El gran paquete que ofrece el UMD de Capcom Classics Collection Remixed, a diferencia de la versión para consolas caseras, son 20 títulos (de los cuales 15 son exclusivos para esta edición), la opción de conectividad a través del WiFi, diversos modos para varios jugadores, intercambio de perfiles y puntuaciones, galerías de arte, remixes de los principales temas musicales de todos los juegos y la posibilidad de bajar éstos a tu tarjeta de memoria. Suena bien, ¿no?

JUEGOS DEL RECUERDO

Muy bien, la lista obligada. Entre los juegos que encontrarás en esta selección se encuentran 1941, Avengers, Block Block, Captain Commando, Final Fight, Legendary Wings, Magic Sword, Quiz & Dragons, Side Arms, Street Fighter, Strider, Three Wonders y Varth, además de un juego de trivia que te permitirá conocer muchos de los hechos poco conocidos e historia detrás de cada uno de los juegos incluidos en este UMD.

La selección de juego es, sin duda alguna, el atractivo más grande en esta recopilación, ya que aunque muchos de esos títulos son viejos conocidos por los jugadores de vieja escuela, su alto factor de diversión, adicción y reto los siguen manteniendo vigentes. Aparte, cabe mencionar que todos los juegos cuentan con una opción diseñada especialmente para la opción WiFi del PSP, lo que además permite que puedas compartir esta experiencia con alguien más como compañero... o contrincante.

PELEANDO POR LA CALLE

Obviamente esta colección no podía irse limpia, y como ocurre con casi todos los juegos de PSP, el control es algo "especial" y requiere de mucha paciencia para dominarlo, especialmente cuando nos enfrentamos a títulos verdaderamente exigentes como lo es la primera entrega de Street Fighter o Captain Commando, además que la conexión inalámbrica no se establece tan fácilmente como lo dice en el instructivo.



Nada supera a un clásico

Afortunadamente esos son pequeños detalles, que quedan opacados por las muchas otras opciones con las que cuenta este título, que van desde la gracia de poner el PSP de forma vertical para jugar el 1941 como se debe, hasta organizar la pelea por las calles con Final Fight. Resulta sorprendente ver cómo, aun cuando los juegos son refritos de títulos lanzados hace más de 20 años, siguen estando vigentes. Nosotros sólo esperamos la llegada de Dungeons & Dragons y una verdadera recopilación de los juegos basados en los personajes de Marvel. **José M. Saucedo**


Disney
SQUARE ENIX
KINGDOM HEARTS II
GAME PLANET
PlayStation 2
© Disney Enterprises Inc. Developed by SQUARE ENIX © SQUARE ENIX CO., LTD

Daxter

MÁS QUE UN PERSONAJE SECUNDARIO

Para esta nueva aventura, él se presenta como el protagonista, dejando a un lado a su compañero Jak, quien pretende conquistar a los dueños de la portátil de Sony. La historia del juego se desenvuelve dos años antes de lo ocurrido en Jak II. Para los que no la recuerdan, al comenzar aquel título el héroe es capturado y sólo vemos cómo el tiempo avanza rápidamente hasta que Daxter lo rescata; ahora tendremos oportunidad de vivir esos hechos y saber qué ocurrió con nuestro héroe.

DISTRIBUYE: SONY COMP. ENTERTAINMENT ➔ DESARROLLA: READY AT DAWN ➔ GÉNERO: AVENTURA ➔ JUGADORES: 1 - 2 ➔ SALIDA: 21 DE MARZO ➔ CLASIFICACIÓN: E ➔ ONLINE: SI



AMIGO IMAGINARIO
Daxter es un ottsel, una raza ficticia creada por Naughty Dog para la serie Jak & Daxter, la cual combina los rasgos de una comadreja y una nutria, pero con una actitud casi tan entretenida como conocida.

La estructura del juego es similar a la segunda y tercera entregas de la serie. Deberás explorar Haven City en búsqueda de pistas que te revelen el paradero de Jak; para esto tendrás que trabajar como exterminador de plagas y obtener diversos trabajos relacionados que te servirán para seguir con tu investigación. Tendrás a tu disposición una gran variedad de armamento que te servirá para eliminar insectos y recolectar orbs.

Los entornos son amplios y típicos de un juego de plataforma, se asemejan a los que ya hemos visto en el PS2, aunque se sienten un poco más lineales. Lo interesante de todo es que además de las misiones principales podrás participar en diversos mini-juegos, donde algunos de ellos son parodias muy divertidas de títulos conocidos. Las animaciones del juego son un punto importantísimo, ya que combinadas con la ambientación y las gráficas en general dan un impresionante resultado. Igualmente la música concuerda a la perfección con el género y es grato escuchar las voces familiares de los actores de la serie. **Javier Flores V.**

JAVIER **8.4**

DANIEL 8.0

SAUCEDO 8.5

Con calidad en todos sus apartados, elementos fundamentales de la franquicia y opciones como la conectividad con el PS2 y compatibilidad Wi-Fi, este es un título que no deben pasar por alto.

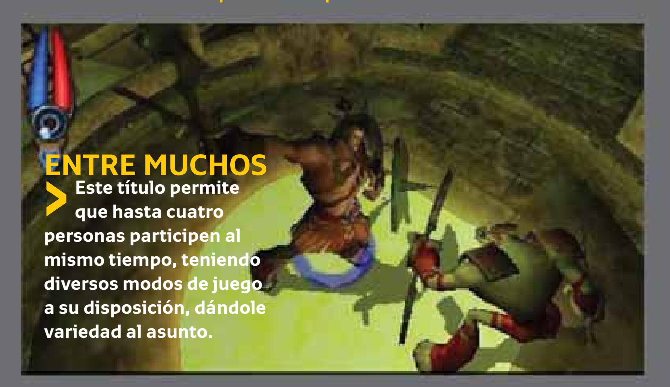




Untold Legends: The Warrior´s Code

LA LEYENDA QUE CUENTAN

SOE nos trae la secuela de aquel Action RPG que se estrenó con el PSP, que viene corregido en todos los aspectos que le criticaron.



ENTRE MUCHOS
Este título permite que hasta cuatro personas participen al mismo tiempo, teniendo diversos modos de juego a su disposición, dándole variedad al asunto.

El primer UL fue un título muy interesante, heredero del modo de juego de series como Baldur´s Gate o Champions, pero que en su ejecución no fue muy brillante y recibió duras críticas. Sin embargo, Sony Online Entertainment no se ha quedado de brazos cruzados y ha realizado toda clase de mejoras. En el apartado gráfico continúa prácticamente igual, mientras que en el modo de juego sí recibió algunas novedades, como los llamados "ataques de oportunidad", los cuales se activarán en ciertos momentos, teniendo que seguir una secuencia de comandos que nos permitirá realizar un ataque más o menos devastador, dependiendo del tiempo que hayamos dejado el botón presionado. También habrá la posibilidad de poder convertirnos en una bestia, que hace mucho más daño y tiene una resistencia superior.

Por otra parte, la historia ahora sí es muy buena y te mantendrá pegado al título, aparte de que tienen un mayor número de clases de donde escoger. También a la hora del multiplayer hay más opciones para caracterizar a tu personaje, por lo que será más fácil diferenciarte de tu oponente. Por último, ahora los escenarios no se realizarán al azar como el antecesor, sino que han participado en su elaboración experimentados diseñadores del género. **Enrique Medina**

Tomando lo mejor de la primera parte y añadiendo mejoras, SOE nos trae un título más sólido que vale la pena probar, además que todavía son muy pocos los títulos que nos permiten tener una experiencia similar en una portátil.

ENRIQUE **8.0**

SAUCEDO 7.0

BRUNO 7.0

DISTRIBUYE: SONY ONLINE ENT. ➔ DESARROLLA: SONY ONLINE ENT. ➔ GÉNERO: RPG - ACCIÓN ➔ JUGADORES: 1 - 4 ➔ SALIDA: 14 DE MARZO ➔ CLASIFICACIÓN: T ➔ ONLINE: SI

Street Supremacy

CARRERAS Y RPG

Aunque suene extraño, Street Supremacy es, en pocas palabras, un juego que mezcla carreras en autos con licencia y elementos de un RPG, ¿esto será algo bueno o malo?

A estas alturas es difícil que un juego de carreras muestre algo diferente a lo usual, por lo que Street Supremacy se aparta de lo habitual al tener como modo de juego principal la "Batalla por Equipos" que no utiliza el método tradicional de llegar en primer, segundo lugar etc. si no que gana el equipo que logre eliminar los SPs (Spirit Points) del equipo rival. Estos puntos se pierden cuando haces contacto con paredes, obstáculos, etc. Pierde muy seguido y tus compañeros te abandonarán ya que a nadie le gusta estar cerca de un perdedor. Los equipos se disputan el dominio del mapa que consta de quince áreas divididas en niveles que se ganarán a modo de carreras individuales. Los puntos que se ganan tienen varios usos, por ejemplo, aumentar la lealtad de tus compañeros, reclutar a enemigos y subir tu reconocimiento en las calles. Algo que se agradece es que el título cuenta con licencias de autos reales como Nissan, Mitsubishi y Subaru, las cuáles podrás modificar para ganar velocidad y hasta para hacer que tu coche luzca "bonito."
Roberto A. López

ROBERTO **6.5**
SAUCEDO 7.5
DANIEL 7.0

SS es un juego que, como muchos, incorporan elementos de otros para hacer uno propio. En este caso las modificaciones son limitadas, los tiempos de carga muy seguidos y hay poca sensación de velocidad, por lo que es opción sólo si quieres algo nuevo.

RETO VIRTUAL

Después de Burnout Legends, ningún otro juego de carreras había podido desafiar las grandes velocidades en esta consola, hasta que llegó Konami.

DISTRIBUYE: KONAMI ➔ DESARROLLA: KONAMI DIGITAL ➔ GÉNERO: CARRERAS ➔ JUGADORES: 1-2 ➔ SALIDA: 28 DE FEBRERO ➔ CLASIFICACIÓN: EVERYONE ➔ ONLINE: SI



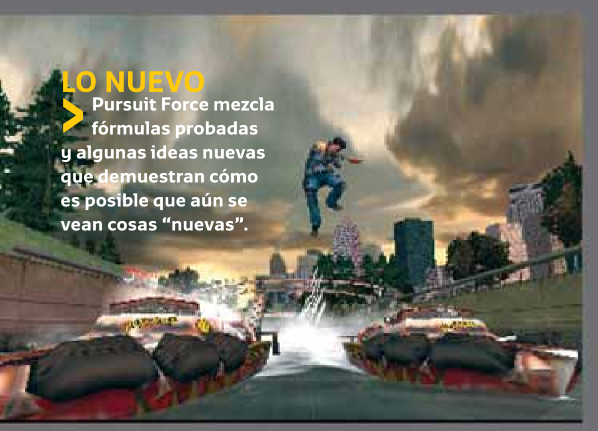
Pursuit Force

ATRÁPAME SI PUEDES

Realmente es muy sencillo describir Pursuit Force, ya que es como si pudieras realizar vistosos, pero difíciles stunts, en un juego como Grand Theft Auto.

En Pursuit Force la historia no es de las más originales, ya que como todo buen juego policíaco, tomarás el papel de un hombre de ley que es asignado a una nueva agencia dedicada a detener el crimen a toda costa. Una vez que estás ahí se te asignará la tarea de erradicar a las cinco principales pandillas que están sembrando el caos y para lograr tu objetivo deberás eliminarlos. Para ayudarte podrás tomar el control de cualquier auto que esté a tu alcance, muy a lo GTA, y perseguir a los malosos, ya sea en carro o a pie, desatándose con esto unas escenas de persecución y tiroteos como pocas veces se ha visto. Además de esto no sólo les podrás disparar, sino que también podrás salirte de tu auto en movimiento, y al más puro estilo de Hollywood, darás un salto hacia el cofre del otro auto para dispararles de más cerca; claro, los enemigos también lucharán por tirarte del auto, por lo que tendrás que maniobrar hábilmente.

Prácticamente este aspecto es el más llamativo del título, la primera vez que lo jugué no pude desprenderme de él, aunque a las dos horas te das cuenta que es muy repetitivo y difícil de manejar. La verdad el juego tiene buenas ideas pero la combinación de puntos buenos y malos le quita la diversión que aparenta tener. Quizás para la próxima. **Roberto A. López**



LO NUEVO

Pursuit Force mezcla fórmulas probadas y algunas ideas nuevas que demuestran cómo es posible que aún se vean cosas "nuevas".

ROBERTO **7.0**
CARLOS 6.0
LITZIA 6.8

Aunque la propuesta es buena y la presentación del juego se ve bastante bien, hay muchos detallitos que se vuelven molestos cuando se juega, sobretodo en lo que se refiere al control y la cámara.

DISTRIBUYE: SCEE ➔ DESARROLLA: BIGBIG ➔ GÉNERO: ACCIÓN - CARRERAS ➔ JUGADORES: 1 ➔ SALIDA: 7 DE MARZO ➔ CLASIFICACIÓN: T ➔ ONLINE: NO

The Rub Rabbits!™

JUEGO DEL MES:
the rub rabbits

La fórmula ya es conocida y vaya que se ha popularizado en las consolas portátiles, pero para que ésta sea verdaderamente exitosa, el chiste también está en su presentación e imagen. La secuela de 'Feel the Magic' logra hacerlo con estilo y con stylus, presentando una secuela que llama la atención, es adictivo y que se acopla perfectamente al concepto de la consola de Nintendo.



nintendo





reseñas



JOSÉ M. SAUCEDO
"AZEVREC"
Editor Ambulante

jugando:
onimusha 4
mario kart ds
tales of eternia

Juego de niños

www.atomix.vg/blog/azevrec

El concepto de un juego infantil es engañoso. Para unos es un juego lleno de colores brillantes, donde no existe el menor rastro de violencia o sexo, mientras que para otros puede ser aquel donde el diseño del mundo y sus personajes es demasiado "alegre".

Hay quienes piensan que un juego para niños es uno fácil o educativo, además que no falta quien los señala como una babosada hecha únicamente para explotar licencias más conocidas por la televisión o el cine. Encontrar la definición real de "un juego para niños" es uno de los retos culturales a los que se enfrenta actualmente la industria, especialmente en nuestro país, ya que la misma palabra "juego" se relaciona más con un niño, que con una actividad lúdica. ¿Cuáles son los elementos que diferencian a un título infantil de otro que está dirigido para todo tipo de público? ¿Un juego para niños es 'ñoño' por ser sencillo o inocente? ¿Está mal que un jugador maduro se entretenga con un juego de Mario, Sonic o Spyro? La respuesta a esta y otras preguntas similares bien podría librarnos de muchas de esas molestas polémicas, pero para eso primero debemos superar esa idea de que un juego bonito es sólo para chavos.

Mi Intro Favorito *



Gran Turismo 2

Vaya que el equipo de Sony logró hacer algo increíble con el video de introducción de Gran Turismo 2. Después del éxito que tuvieron con los jugadores y la crítica con su primer simulador de manejo, la segunda entrega no sólo mejoró en todo los aspectos, sino que su video de presentación creció la expectativa con una de las mejores canciones de rock que se han licenciado para un juego: "My Favourite Game" de The Cardigans. Una rola perfecta para lo que en su momento fue el juego perfecto.



LOS JAPOS CONECTADOS

Chibi Robo fue lanzado originalmente por Bandai, pero su popularidad en el mercado japonés fue tan grande, que Nintendo compró el juego, lo pulió y editó para lanzarlo con más fuerza tanto en el mercado nipón como en América.



Chibi Robo

AL SERVICIO DE LA COMUNIDAD

¿Quién hubiera pensado que el trabajo doméstico podría convertirse en juego de video? Nintendo, obviamente, y para demostrarlo ha lanzado un nuevo juego para el GameCube que se caracteriza por una propuesta extraña, una historia entretenida, personajes muy excéntricos y un modo de juego sencillo e intuitivo, que en conjunto ofrece muchísimo más de lo que aparenta. Chibi-Robo es el nuevo héroe de la Gran N, y su aventura demostrará que cada hogar es un mundo.

DISTRIBUYE: NINTENDO ➔ DESARROLLA: SKIP ➔ GÉNERO: AVENTURA ➔ JUGADORES: 1 ➔ SALIDA: 6 DE FEBRERO ➔ CLASIFICACIÓN: E ➔ ➔ ONLINE: NO

SAUCEDO **8.0**

JAVIER 7.5

LITZIA 7.5

Chibi Robo sólo tiene dos problemas, su inicio es muy cursi y tarda mucho en ponerse interesante, haciendo que la mayoría de los que lo jueguen no le den la oportunidad que merece. Lástima, porque hacia el final el título resulta ser muy bueno.

Como regalo de cumpleaños, el padre de Jenny le ha dado a su hija un Chibi-Robo, un pequeño robot que sirve de compañía para quien lo adquiere, cuyo objetivo en la vida es hacer felices a quienes lo rodean. En este título tú controlarás al Chibi, y en compañía de su monitor, te las arreglarás para mejorar la vida de tu nueva familia, conocer a todos los habitantes de su casa y de paso, descubrir la historia detrás de tu creación.

AMO DE CASA

El concepto de Chibi-Robo parte de la idea de que este personaje debe mantener limpia la casa en donde vive, recogiendo basura y utilizando diversos objetos como herramientas para lavar manchas, cavar agujeros en la tierra, arreglar maquinas o deshacerte de plagas. El juego se divide en dos horarios, día y noche, y dependes totalmente de tu carga de batería para moverte por la casa y hacer tus labores. Conforme vas realizando tus acciones obtienes puntos de felicidad y dinero, con los primeros recibes mejoras para extender la cantidad de energía que puedes cargar y con los segundos puedes comprar herramientas y actualizaciones directamente de tu fabricante.

Conforme vas desarrollándote al cumplir con tus labores, tienes la oportunidad de cubrir más terreno y así, explorar otras áreas de la casa y darte cuenta de que hay más personas viviendo en la casa de lo que tú o tus dueños se imaginan.

HOME RAIDER

Uno de los puntos más fuertes que tiene el juego es la forma en como va despertando la curiosidad del jugador y lo va llamando a explorar la casa, buscando la forma de llegar a cada rincón de la casa y así, cumplir sus tareas y las misiones que le encargan los diferentes personajes que se encontrará durante su aventura. Esta situación, aunque es el mayor atractivo del juego, también puede ser el más frustrante, especialmente si se es de los que gustan de los títulos donde las cosas se solucionan de forma fácil y rápida, algo que en Chibi Robo no va a ocurrir.

El trabajo gráfico y de audio es decente, aunque queda muy por debajo de lo que el GameCube ha sido capaz de demostrar (especialmente para un juego de última generación), pero lo que verdaderamente salta de este título es su historia, que pasa de





sencilla a excéntrica y termina en una tragicomedia que se siente más forzada que trascendente dentro del trabajo que caracteriza a Nintendo. Lástima que el inicio sea TAN molesto y que la primera impresión de los personajes sea tan mala, porque de otra forma su recepción hubiera sido mucho mejor. **José M. Saucedo**








LA SEXTA ES LA VENCIDA

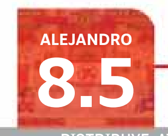
Esta no es la primera vez que vemos a Goku en el GameBoy Advance; hasta ahora han aparecido más de seis diferentes juegos de este personaje para la portátil de Nintendo.



Dragon Ball Advance Adventure

BUSCANDO ESFERAS... OTRA VEZ

Dragon Ball Advance Adventure se basa en toda la historia de Dragon Ball, desde que Goku y Bulma se conocen, hasta la batalla final con el temible Pícoro Dai Maku.



Dragon Ball Advance Adventure incluye diversos modos de juego que aparecen conforme se desarrolla tu aventura, como lo son plataforma, peleas, shooters (sobre la nube voladora) y por supuesto, el clásico sistema conocido como Beat-'Em Up. El modo principal se presenta como uno de plataformas de "vieja escuela", en el que el personaje principal deberá recorrer diferentes niveles llenos de power-ups, comida (que recupera energía), atajos, trampas, rocas, etc...

En esta ventura tomarás el control de Goku durante su niñez, y explorarás largos escenarios, llenos de enemigos muy variados como: androides, perros, lobos, soldados, bárbaros y murciélagos, entre otros, además que en cada nivel encontrarás un jefe; y en algunos casos, más de uno. Pero no todo el juego es aventura, también habrá momentos en los que entrarás a torneos y pelearás con personajes ya conocidos, además, durante estas batallas, el sistema de juego cambiará notablemente. Al haber golpeado continuamente a uno o más enemigos, la barra de poder se irá llenando, y cuando ésta llegue a cierto nivel, podrás realizar ataques especiales, incluyendo el conocido Kame Hame Ha, cuyo poder podrá ser incrementado durante tu aventura con la ayuda de ciertos power-ups.

Goku puede realizar diferentes tipos de ataques: patadas, golpes, y hasta usar su báculo mágico para lograr combos sucesivos, que obviamente aumentarán el puntaje acumulado. **Alejandro Salinas Sánchez**

ALEJANDRO **8.5**
LITZIA 8.9
LUIS D 8.0

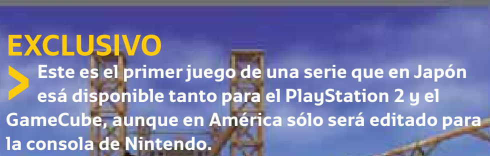
DBAA ya había salido hace más de un año en Japón, y comparado con los diferentes (y en algunas ocasiones repetitivos) títulos de esta serie para el GBA, este título se siente fresco y divertido, por lo que seguramente traerá mucha nostalgia a los fanáticos de la serie.

DISTRIBUYE: ATARI ➔ DESARROLLA: BANPRESTO ➔ GÉNERO: AVENTURA ➔ JUGADORES: 1 ➔ SALIDA: 3 DE ABRIL ➔ CLASIFICACIÓN: E +10 ➔ ONLINE: NO



EXCLUSIVO

Este es el primer juego de una serie que en Japón esá disponible tanto para el PlayStation 2 y el GameCube, aunque en América sólo será editado para la consola de Nintendo.





Naruto Clash of Ninja

KONOHA EN AMÉRICA

No creo que sea necesario mencionar que Naruto es uno de los animes más populares en Japón de los últimos tiempos, así que se los recomiendo, y se agradece que finalmente se animaron a traer uno de los tantos títulos a nuestro continente.

Este es un juego de combates y se basa en la primera parte del manga, desde que los jóvenes están entrenando para convertirse en Ninjas, y está hecho de forma sencilla, no tienes que ser el gran jugador para saber cómo usarlo. Lógicamente no podían faltar los movimientos especiales de cada personaje, como Naruto, Sasuke, Sakura, etc. El juego cuenta con ocho peleadores, más los escondidos, como Rock Lee.

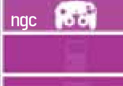
El centro del juego es la defensa y el contra ataque, cada que te ataca tu oponente tienes la oportunidad de esquivarlo o hacerle un contra ataque, si oprimes el botón en el instante correcto. No tienes completa libertad de moverte en 3D, más la dinámica es parecida al Virtua Fighter, en un solo plano.

Las graficas están bien, aunque no son tan sorprendentes como otros juegos de Naruto pero tienen un cel-shading bastante decente y se asemejan mucho al anime. Por ser el inicio de la historia veremos a Sakura aún con cabello largo y los escenarios son de esos momentos, como el bosque de la muerte (donde hicieron su examen). Al inicio de cada etapa vemos una conversación entre los personajes, el audio está en inglés, por lo que sí se extraña la voz original de Naruto, sobretodo en los ataques. **Litzia Beltrán**



LITZIA **8.5**
BRUNO 7.5
SAUCEDO 7.0

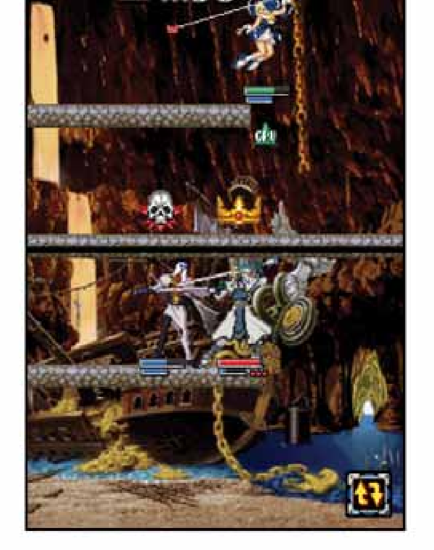
El juego es ágil en los combates y recorrer los inicios de la historia es divertido, ojalá sigan trayendo juegos de Naruto porque hay mejores, aunque para empezar, este título está decente, independientemente de si te gusta el anime o no.



DISTRIBUYE: D3 - TOMY CORPORATION ➔ DESARROLLA: EIGHTING ➔ GÉNERO: PELEAS ➔ JUGADORES: 1 - 2 ➔ SALIDA: 7 DE MARZO ➔ CLASIFICACIÓN: T ➔ ONLINE: NO







LEGADO PORTÁTIL
Ahora podrás jugar uno de los mejores títulos de peleas en 2D de todos los tiempos en la palma de tu mano, teniendo la opción de tener peleas de hasta cuatro personas al mismo tiempo, al igual que en las versiones para consola. Gritos, mentadas y diversión garantizadas.

Guilty Gear: Dust Strikers

EL 2D VIVE EN NUESTRAS PORTÁTILES

En estos tiempos donde los juegos hechos a base de polígonos son lo común, los defensores de los sprites y la 2D tienen en Guilty Gear uno de los mejores ejemplos de cómo este tipo de juegos todavía tienen cabida en esta era y serán sobresalientes.

DISTRIBUYE: MAJESCO ➔ DESARROLLA: ARC SYSTEM WORKS ➔ GÉNERO: PELEAS ➔ JUGADORES: 1 - 4 ➔ SALIDA: 3 DE ABRIL ➔ CLASIFICACIÓN: T ➔ ONLINE: NO

ENRIQUE **8.8**

SAUCEDO 8.0

JORGE 8.5

Como buena adaptación, este juego se lleva las palmas, aunque debes ser muy fanático de los juegos de peleas 2D para disfrutarlo, porque si ya estás acostumbrado al 3D, podrías no aceptar la sensación retro que proporciona.

Seguro todos los fanáticos de los juegos de pelea en 2D se alegraron cuando supieron que esta serie llegaría al DS, teniendo el extra de poder llevar este excelente título a todas partes. Ahora, la única duda era saber si el juego podría lograr la calidad lograda en Arcades y consolas, aunque las dudas no venían por falta de capacidad del hardware, sino en la forma en como éste sería adaptado, esperando que se lograra captar la esencia del título y su trepidante velocidad. Al final esto se logró y con creces.

¡MIRA, SE VE COMO EN ARCADIA!

A primera vista, te sorprenderá ver que el juego prácticamente se ve igual que sus versiones mayores, aunque notarás que los personajes son algo más pequeños, comparando el tamaño que ocupaban en el monitor con la forma en como se ven ahora en la pantalla de la portátil.

El escenario está dividido por las dos pantallas, pudiendo pelear en la parte de abajo o en la de arriba, teniendo que ir de una parte a otra según lo requiera el combate. Los escenarios son bastante detallados y ricos en animación, aquí si no habrá queja alguna porque se ven bastante bien.

HEAVEN OR HELL.

Al igual que en GG: Isuka podrán participar hasta cuatro peleadores al mismo tiempo, por lo que gracias a las capacidades Wi-Fi de la portátil podrán tú y tres amigos jugar al mismo tiempo; sin embargo, a diferencia de Isuka -donde se hacía un reverendo revoltijo entre tanto personaje peleando al mismo tiempo- debido al amplio escenario que proporcionan las dos pantallas del DS, aquí podrás ubicar siempre donde se encuentra tu personaje, lo que lo hace ganar muchos aciertos en la jugabilidad, pues no hay ningún momento en que esté peleando "a ciegas", por no saber dónde se encuentra exactamente tu personaje.

Ahora la pregunta obligada, ¿qué tal se juega? Me es grato decir que se cumplió la misión. Al seleccionar a Chip (con el que siempre juego), logré realizar todos esos combos y jugadas que tanto trabajo me habían tomado aprender, y las llevé a cabo sin la mayor dificultad. Al hacer lo mismo con todos los demás personajes, pude notar que todos sus movimientos han sido trasladados fielmente, aunque se hubiera agradecido que se inventaran uno que otro movimiento nuevo.

Enrique Medina





¿Y LOS CONEJITOS FROTADORES?

> The Rub Rabbits era un grupo de rock que te ayudaba en Feel the Magic. Por cierto, este título es conocido en Japón como: "¿De dónde vienen los bebés?" La educación sexual a los niños es un poco diferente por aquellos lugares.







The Rub Rabbits!

HORMONA MATA NEURONA

Allá por el 2004, Sonic Team introdujo Feel the Magic XX/XY para el DS, un juego que trataba de recrear la magia de enamorarse, el subsecuente cortejo y seducción de una guapa muchachita mediante una serie de mini-juegos tipo Wario Ware. Ahora tenemos la secuela de ese interesante concepto: The Rub Rabbits!

DISTRIBUYE: SEGA → DESARROLLA: SONIC TEAM → GÉNERO: MINI JUEGOS → JUGADORES: 1 O VARIOS → SALIDA: 7 DE FEBRERO → CLASIFICACIÓN: T → ONLINE: SI

MARIO **7.5**

SAUCEDO 8.0

JORGE 7.8

Si no jugaste Feel the Magic XX/XY, vale la pena echarle un ojo a este peculiar título. La calidad de los juegos no se compara con WarioWare, pero el tema es atractivo y divertido.

Este es uno de esos juegos —como el memorable Wario Ware: Twisted— donde los diseñadores seguramente buscaban que te vieras como un loquito cuando estuvieras jugándolo en público. Muchos de los mini-juegos requieren que gires tu DS 90 o 180º, o utilizan el micrófono para que le estés soplando. Aunque casi todos éstos son sencillos, hay varios retos que odiarás y desearás nunca más volver a saber de ellos.

¿PODRÁ TRIUNFAR EL AMOR?

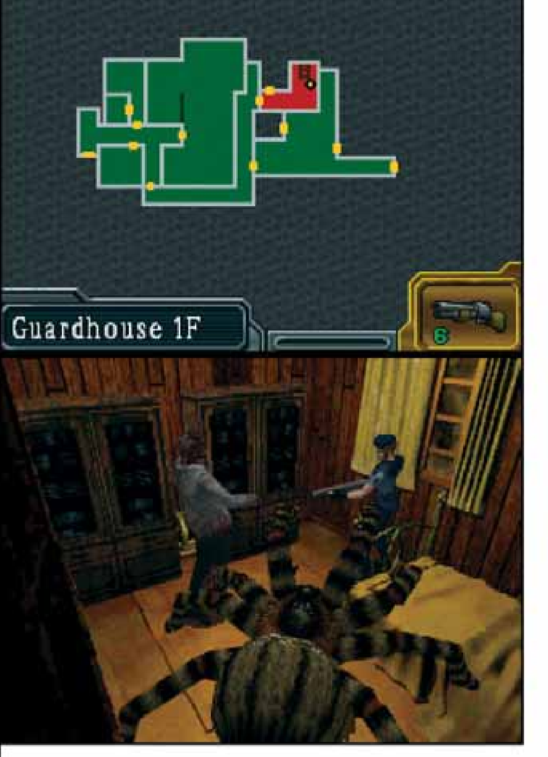
La historia comienza cuando tú, un jovencito idealista y determinado a encontrar el amor verdadero y puro, ves pasar a la mujer más hermosa del mundo en el sentido contrario de las escaleras eléctricas en un centro comercial. Es aquí donde comienza el primer mini-juego donde tienes que escurrirte entre los obstáculos hasta llegar con ella, ¡pero cuidado! Hay otros jovencitos idealistas como tú que también se la quieren ligar, así como otras chavas que tratarán de conquistarte a ti y evitar que tu amor con la susodicha se consuma. Esto hace más emocionante la historia, pues surgen los clásicos triángulos amorosos que tanto nos gusta ver en telenovelas o vivir en carne propia.

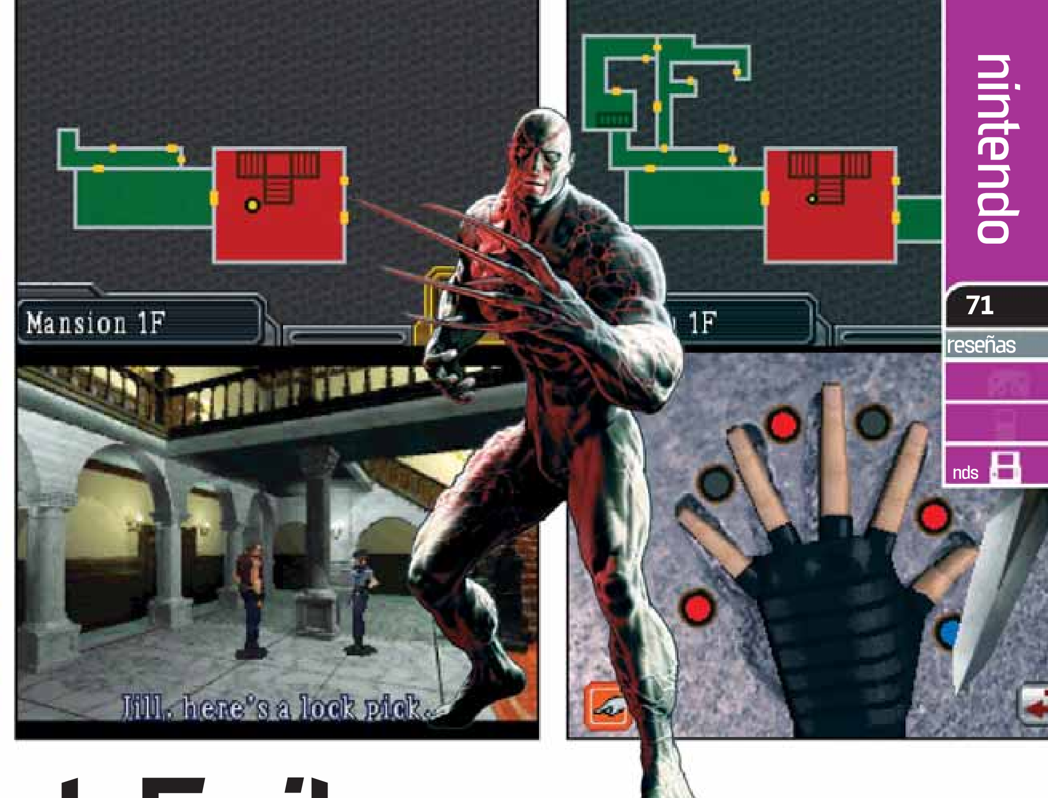
Aparte de la peculiar historia (para un videojuego, por lo menos), algo interesante de este juego es su agradable estilo visual minimalista, ya que a pesar de que los personajes son simples siluetas negras, junto con la divertida banda sonora, todo el título nos presenta un entorno estético y apropiado para el concepto. Además, estas siluetas luchan por sobresalir de su monótona existencia usando prendas llamativas y animaciones peculiares que acentúan y resaltan sus particulares formas y personalidades.



AMOR EN EQUIPO

Otro punto a favor es el modo de multijugador, ya sea en línea o fuera de ella. De hecho hay un juego tipo Twister que se juega con un solo sistema, y otro donde dos personas tienen que seguir las instrucciones para engendrar un hijo. Resulta ser una experiencia divertida aunque un poco frustrante. Se repite el particular estilo visual y original de la historia anterior, que llamó bastante la atención aunque los juegos carecían de profundidad y variedad, ahora mejoró un poco. **Mario Méndez**





Resident Evil: Deadly Silence

ZOMBIES EN LA PALMA DE TU MANO

No era raro pensar que llegara al DS el primer juego de una de las franquicias más explotadas de Capcom. Desde que salió Resident Evil, éste fue un éxito rotundo, y ahora lo podemos tener en nuestro DS con dos modos completamente nuevos

MATA EN EQUIPO

El modo para varios jugadores te pone en una locación del juego, donde tú y los demás deberán luchar por su vida y escapar antes que los demás, o jugar de forma cooperativa para matar zombies.

DISTRIBUYE: CAPCOM ➔ DESARROLLA CAPCOM ➔ GÉNERO: TERROR ➔ JUGADORES: 1 - 4 ➔ SALIDA: 7 DE FEBRERO ➔ CLASIFICACIÓN: M ➔ ONLINE: SI

LITZIA **7.5**

CARLOS 6.5

SAUCEDO 7.0

La simple idea de llevarlo al DS es buena, pero el juego hubiera sido muy criticado sin los nuevos modos. El modo multiplayer falla mucho, pero el uso del stylus en el Rebirth Mode hace que valga la pena.

No creo que a estas alturas sea necesario explicar de qué trata la serie, pero esta no sería una reseña completa si nos saltamos ese punto. La historia del juego trata de un grupo élite militar llamado STARS, quien queda atrapado en una mansión al escapar de “algo” que los atacó en el bosque, y en ella poco a poco descubrirán los secretos de la corporación Umbrella. Para sobrevivir, el grupo deberá combatir contra montones de zombis que también se encuentran encerrados en la gran mansión

MIEDO CONOCIDO

En el modo Clásico podrás elegir entre Jill Valentine, y Chris Redfield, dependiendo del nivel de dificultad que quieras, y en éste no encontrarás nada nuevo en comparación con aquel que fue lanzado para el PS One; lógicamente, lo que te asustó en esa época no tendrá el mismo efecto ahora. Algo que resulta aún más molesto es que, considerando que el DS es un portátil necesitas salvar más seguido, y todos recordamos que para salvar en aquel Resident Evil había que dosificar los Ink Ribbons, cosa que en esta versión se vuelve más molesto, ya que no cuentas con más de éstos.

Hablando de la cámara, ésta no se mueve del todo bien y en ocasiones los zombis te atacan fuera de pantalla sin que los puedas ver para poder defenderte.

NUEVA IMAGEN

Aun si esto fuera todo, el juego llama la atención jugarlo en el Nintendo DS porque las gráficas están bastante bien, pero por fortuna, Capcom incluyó en esta versión el Rebirth Mode. Aquí las cosas son sencillas, puedes salvar muchas más veces y cuentas con más municiones, por lo que puedes volar cabezas sin tener que cuidarte sin tanto miedo de perder balas. Otro elemento muy importante y necesario al ser de DS es el uso del Stylus para combatir, a modo de cuchillo, en las peleas al azar; en este momento la cámara se pone en primera persona, quedando visible tu mano con un



cuchillo y según muevas el Stylus serán los navajazos que des, pudiendo matar zombis, cuervos y perros. A pesar de lo original, este modo tiene la desventaja de que te toma por sorpresa, y en lo que tomas tu Stylus puedes haber muerto.

Otro elemento muy atractivo es el uso del micrófono del DS, ya que ha sido aplicado ingeniosamente en situaciones como darle respiración de boca a boca a uno de tus compañeros o escupir veneno que hayas ingerido.. **Litzia Beltrán**

YA VIENE LA PREMIACIÓN MÁS IMPORTANTE A LO



MEJOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN AMÉRICA LATINA

atomix
GAMERS CHOICE AWARDS
2006

PRESENTADO POR:









JUEGO DEL MES:
burnout revenge
Qué mejor título para la portada de esta sección que el popular Burnout Revenge, el juego de destrucción más divertido que hemos probado hoy en día. Es probable que algunos se pregunten para qué se lanzó otra vez este juego si ya estaba en el Xbox. En esencia es el mismo título, pero con más pistas, autos y un juego en línea como pocas veces se ha visto.

xbox



reseñas



: ATOMIXXB AL 44545
Y RECIBE NOTICIAS DE XBOX EN TU CELULAR



LUIS D. MIRAMONTES
"DEMON"
Editor Xbox

jugando:
nfs: most wanted
dead or alive 4
fight night round 3

Lenta recuperación

www.atomix.vg/blog/demon

Este mes no hay mucho de qué hablar, no se hicieron anuncios interesantes, no hubo rumores ni nada por el estilo, simplemente juegos que comienzan a demostrar de qué se trata la era de la alta definición. Bueno, ahora que lo recuerdo, sí hubo un comentario por ahí: durante el DICE 2006 se dijo que prácticamente es imposible entrar a una tienda y comprar un Xbox 360, y esta tendencia continuará durante los próximos meses en lo que se reestablece por completo la producción de consolas. Vaya que esto es verdad, tan sólo el lanzamiento en nuestro país recibió un recorte de última hora debido a la disponibilidad de consolas. En los próximos meses una nueva ola de juegos estará llegando al 360, por ejemplo Final Fantasy XI, Oblivion y otros títulos para Live Arcade como Street Fighter II Hyper Fighting. La ola de segunda generación por parte de Microsoft ya está en camino y muy pronto veremos algo de Gears of War, Too Human, Mass Effect y Crackdown. Por cierto, ¿alguien ha escuchado algo sobre Halo 3? Se dice que puede dar señales de vida durante E3, y salvo que nos enseñen el Spartan que aparece en DOA 4, por el momento es sólo un rumor que provino de la boca de Shane Kim, director general de Microsoft Game Studios... a ver si es cierto.





La serie de Onimusha
Uno de los primeros juegos del PS2 que me dejó boquiabierto fue Onimusha, el cual tenía un video de inicio impresionante. Por primera vez se mostraban imágenes foto realistas con una calidad impecable, lo mejor es que una vez que comenzabas a jugar en tiempo real la calidad gráfica era impecable. La serie de Onimusha siempre ha contado con videos de introducción muy buenos, y prueba de ello son los de Onimusha 2 y 3, donde se dieron lujo con los detalles.

GUERRA SIN COMPROMISO

Un juego plenamente de acción, donde el realismo no es lo más importante, sino la diversión. Perfecto para los que buscan algo sin tantas complicaciones, y con un nivel visual decente sin llegar a sorprendernos.

The Outfit

SEGUIMOS CON LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

La guerra parece ser un tema muy recurrente en juegos de acción, específicamente la Segunda Guerra Mundial, por lo que después de Call of Duty 2, es hora de The Outfit, un título de mucha acción en tercera persona desarrollado por Relic, famosos por juegos de estrategia en la PC. Así que siendo su primera incursión en el Xbox 360, les ha ido bien y sobre todo, con muchas balas para derrotar al enemigo.

DISTRIBUYE: THQ ➔ DESARROLLA: RELIC ➔ GÉNERO: ACCIÓN ➔ JUGADORES: 1-4 ➔ SALIDA: 13 DE MARZO ➔ CLASIFICACIÓN: M ➔ ONLINE: SI

CARLOS **6.8**

SAUCEDO **7.0**

LUIS D. **7.5**

No hay mucha profundidad aquí, mucho menos realismo y los controles no suelen ser tan precisos, pero es un juego para disparar desde el principio hasta el final.

En The Outfit puedes seleccionar a tres personajes; Tommy Mac, el experto en armas pesadas y personificado por Ron Pearlman (Hellboy, la película), J.D. Tyler, el más balanceado, y Deuce Williams, el hombre anti-tanques. El sistema de juego te permite seleccionar con quién empezar cada misión y consecuentemente irás tomando el rol de cada uno de manera automática. Con estos tres soldados deberás liberar a Europa de las manos de los nazis, y para eso tendrás todo el arsenal necesario.

DAME UN POCO DE ACTION... POINTS

Relic ha hecho excelentes juegos de estrategia como Homeworld, sin embargo, The Outfit es más bien un título de acción pura en tercera persona donde casi todo es destructible y las explosiones están a la orden del día, todo esto gracias a que nunca te quedarás sin balas y a que las armas sólo sufren de un sobrecalentamiento momentáneo. Afortunadamente no estarás solo en los campos de batalla, ya que tendrás el control de un escuadrón de hasta cinco soldados, lo interesante es que las unidades que vayas perdiendo las podrás recuperar reclutando nuevos soldados o comprando nuevas unidades con los llamados Action Points.

Los Actions Points se obtienen completando objetivos, capturando posiciones enemigas y eliminando al ejército contrario, y no sólo te servirán para reclutar miembros para tu equipo sino que a cambio de esos AP podrás solicitar refuerzos, ataques aéreos o fijar posiciones con armamento pesado. También podrás comprar vehículos, que van desde jeeps hasta tanques de diferentes tipos, y éstos te serán llevados por medio de un avión cargo hasta tu locación, este efecto realmente se ve fuera de lugar, pero resulta muy funcional a la hora de jugar.



ENTRE OCHO ES MÁS DIVERTIDO

Como buen juego actual, el título cuenta con modos en línea de hasta ocho jugadores al mismo tiempo en Live, y ya sea un deathmatch o por equipo, no hay como hacer las campañas entre amigos, pero si no tienes Xbox Live siempre puedes jugar a pantalla dividida.

El nivel visual tiene elementos muy buenos, como el hecho de que prácticamente todo lo puedas destruir y que la calidad de las texturas sea de primer nivel; sin embargo, algunas animaciones no se ven tan realistas y los escenarios no son tan imaginativos, pero dado que el juego no pretende ser realista tal vez no sea tan malo. **Carlos Gutiérrez**

LUIS D. 8.5
SAUCEDO 9.0
CARLOS 9.0

Sí, ¡es un juegazo! Sólo que es la adaptación para el 360, por lo que no incluye muchos cambios salvo en el juego en línea. Vale la pena comprarlo si es que aún no lo tienes o nunca lo jugaste.

Uno de los títulos que más comentarios positivos recibió durante el 2005 fue Burnout Revenge, y no sólo por sus gráficos o los choques que puedes realizar, sino por toda la diversión y reto que llevó al mundo de juego en línea. No esperábamos ver una versión para el Xbox 360 tan pronto, y miren, ya lo tenemos en las manos.



Burnout Revenge

VIOLENCIA EN ALTA DEFINICIÓN

De entrada esta versión es casi la misma que la que salió para Xbox y el PS2 el año pasado, con la obvia diferencia de que cuenta con gráficos en alta definición y sonido 5.1. Lo bueno es que las mejoras no sólo se limitaron al aspecto gráfico, o de lo contrario no tendría mucho chiste el juego.

NUEVOS RETOS

Para comenzar, a esta versión le incluyeron 10 nuevos vehículos, que al igual que los demás, continúan siendo inventados, ya que no cuentan con una licencia por parte de una armadora.

También se incluyeron más 'Crash Junctions' para aumentar tu diversión; tal vez pienses que lo único que hicieron fue hacer que se vieran bonitos los gráficos y en parte así fue, ya que prácticamente rehicieron los modelos de los carros desde cero, agregándoles más polígonos, texturas y efectos de partículas, pero el resultado de esto es un juego que corre a 60 cuadros por segundo sin un solo problema, pero sí una gran impresión en quien lo vea en una televisión de Alta Definición.

El modo para un sólo jugador se mantiene casi intacto, salvo por la adición del 'Save and Share', que te permite salvar algún choque que hayas realizado y que te parezca el mejor que de toda tu vida. Empleando la funciones de 'Save & Share' puedes elegir el ángulo, posición de la cámara y listo, tendrás un video de 30 segundos con el choque que desees presumirle a tus amigos.

Este video lo puedes guardar en tu disco duro, tarjeta de memoria o en el servidor de EA, donde no dudo que en un futuro no muy lejano realicen concurso de ver quién manda el mejor choque.

DISTRIBUYE: EA ➔ DESARROLLA: CRITERION ➔ GENERO: CARRERAS ➔ JUGADORES: 1 - 6 ➔ CLASIFICACIÓN: T ➔ SALIDA: 14 MARZO ➔ ONLINE: SI

OBJETO DE PRESUNCIÓN

Aunque se anunció el lanzamiento de este título a finales del año pasado, su primera presentación fue en el Consumer Electronic Show del 2006, pero como una nuestra de cómo se escuchaban los nuevos Home Theathers, aprovechando el increíble trabajo de efectos de sonido y música de este juego.









CHOQUE VIRTUAL

El otro cambio que sufrió el título radica en el juego en línea, donde la experiencia llega a otro nivel. Si conoces el significado de la palabra Revenge entonces éste es el modo que debes jugar, pues conforme ganes carrera irás haciéndote de una reputación por lo que todos querrán vencerte, así que imagínate lo que es entrar a un servidor en donde todo el mundo desee estamparte contra la pared. ¿Cómo se enteran? Fácil, EA les dice quién es el líder, así que prepárate porque la vas a traer con más de uno. Ahora ser un perdedor tiene sus consecuencias, pues así como se sabe quién liderea en Burnout Revenge, también se sabe quién va al fondo de la tabla, por lo que también se convierte en un candidato para la humillación.

Hasta aquí los cambios del juego, si jugaste alguna de las versiones para la actual generación ya sabes de qué trata esto, correr, crear choques espectaculares y ganar. Todo esto ahora en alta definición y con un sistema de juego en línea mejorado. Si nunca has jugado un Burnout y tienes un 360 no esperes más y consíguelo, ya que será uno de esos títulos que se agotan.

Luis D. Miramontes



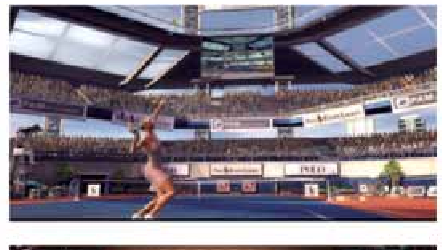
EXTRAÑOS JUGADORES

Hay muchas probabilidades de que no conozcas a muchos de los famosos tenistas que Top Spin 2 presenta. Esto es debido a que por alguna razón, la mayoría de ellos son Europeos y a que este deporte no es muy practicado en nuestro país.

Top Spin 2

¡QUÉ RAQUETAZO!

Virtua Tennis fue uno de los juegos de tennis más completos en su época, y que más adelante inspiraría la salida de otro título con características similares y con bastantes mejoras gráficas, su nombre sería Top Spin, y debutó de forma exclusiva en Xbox.





DISTRIBUYE: 2K SPORTS ➔ DESARROLLA: INDIE BUILD ➔ GÉNERO: DEPORTES – TENNIS ➔ JUGADORES: 1 - 4 ➔ SALIDA: 3 DE ABRIL ➔ CLASIFICACIÓN: EVERYONE ➔ ONLINE: SI

ROBERTO
8.5

SAUCEDO
7.0

CARLOS
7.5

Top Spin es una buena compra por la variedad de elementos, además de que no sólo se juega bien, sino que se ve muy bien, sobre todo en una televisión de alta definición.

La exclusividad de Top Spin no duró mucho, pues al poco rato se lanzó en la PC, y durante todo ese tiempo se generó una base no muy grande de fanáticos que exigían una secuela. Esto se debe a que el título se caracterizó por tener varios elementos como el grandioso editor de personajes para crear un jugador que se viera a tu gusto, así como diferentes modos de juego como Carrera, Torneo, Exhibition, Custom Tournament, etc...

¡QUÉ BUEN SAQUE!

Para la secuela todos estos elementos se han mejorado al tomar en cuenta las opiniones de los fanáticos y la prensa, pues esta secuela pertenece a otra generación de consolas que no nada más necesita de buenos gráficos para sobresalir. Top Spin 2 cuenta con el doble de animaciones en los personajes, haciendo que éstos tengan un movimiento más fluido, así como mayor detalle en los escenarios y la interactividad con ellos. Sí, sé que los escenarios son algo que en estos juegos no es lo primero que vemos, pero ahora sí los tomarás en cuenta, ya que las canchas, el juez y hasta el público reaccionarán según tus jugadas, y esto afectará la forma en cómo tu personaje se recupere más rápido o lentamente.

En el pasado título progresabas al viajar a diferentes continentes y torneos pero todo eso se cambió para dar lugar a un calendario que respeta las fechas reales de los eventos que se realizan alrededor del mundo. Además de esto también tienes la oportunidad de participar en otras competencias oficiales como la ATP Master Series, y aunque falten otras como la Copa Davis, sí podrás participar en un torneo por país a manera de compensación.

SOY UN GANADOR

Top Spin 2 también se caracteriza por incluir varias luminarias del mundo del tennis como Andy Roddick,



Los estadios son lo más fiel que hay hasta ahora

Roger Federic, Carlos Moya, Lleyto Hewitt, Venus Williams, María Sharapova, Ai Sugiyama y Svetlana Kuznetsova entre otras tantas más, lo que te hará sentir como si estuvieras en un torneo real. Claro, para poder ganarles tendrás que entrenar muy duro, ya que la inteligencia artificial esta vez se ha incrementado bastante, aunque lo más seguro es que prefieras encontrar un adversario mediante Xbox Live.

El control está dividido en partes como principal, muñeca y avanzado. Los tiros principales y de muñeca los aprendes durante la marcha, mientras que el avanzado sólo te los pueden enseñar los profesionales, claro, esto no es necesario, pero le quitan reto al juego, además hay que ganarse los puntos de "Logros" para tu Gamerscore ¿o no? **Roberto A. López**

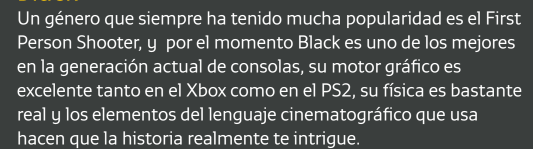


Kameo
Elements of Power
Golpearte
Aplastarte
Congelarte
Derretirte
Puedo
Si me provocas a mí, nos provocas a todos.
Kameo eres tú. Conviértete en cualquiera de los 10 poderosos guerreros mientras exploras las tierras encantadas. Aplasta, golpea, congela, elude, atrapa y destruye al maligno Thorn junto con todos sus secuaces. Sólo tú tienes el poder para restaurar la paz en el reino. Utiliza todos tus poderes.
Visita: xbox.com.mx
TEEN
T
Animated Blood Violence
ESRB CONTENT RATING www.esrb.org
RARE
Microsoft game studios
XBOX LIVE
© 2005 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Elements of Power, Kameo, el logo de Microsoft Game Studios, Rare, el logo de Rare, Xbox, Xbox 360, el logo de Xbox, Xbox Live, y el logo de Xbox Live son marcas o marcas registradas de Microsoft Corporation o de Rare Limited en los Estados Unidos y / u otros países. Rare Limited es una subsidiaria de Microsoft Corporation.
XBOX 360

multiconsolas



JUEGO DEL MES:
black



Un género que siempre ha tenido mucha popularidad es el First Person Shooter, y por el momento Black es uno de los mejores en la generación actual de consolas, su motor gráfico es excelente tanto en el Xbox como en el PS2, su física es bastante real y los elementos del lenguaje cinematográfico que usa hacen que la historia realmente te intrigue.







BRUNO PELAEZ
"BRUNO"
Editor Multiconsolas

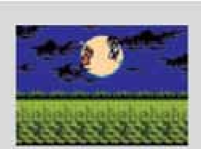
jugando:
black
bubble bobble
axe clicker

Juegos Cooperativos

www.atomix.vg/blog/bruno

El otro día, estaba en mi casa buscando mis consolas viejas y al momento que enardecía por no encontrar mi Genesis y mi 3DO, hallé en una caja mi NES, así que aprovechando que mi novia y un amigo estaban en casa, decidimos terminar Bubble Bobble, aquél videojuego de los dragoncitos que avientan burbujas de su boca mientras vas avanzando más de 100 niveles llenos de enemigos y rompecabezas; y me puse a pensar en la importancia que tiene el hecho de que un juego sea cooperativo. Participar en una aventura digital con otra persona apoya en exceso a la inmersión, ya que no solamente estás interactuando con el entorno, sino que tus acciones también repercuten en una persona física; en el momento de dialogar con la computadora y otro humano, estás compartiendo emociones, tiempo y esfuerzo con una mente independiente a la tuya, y cuando se comparte ese mundo con otro sujeto se afirma ser uno mismo así como también se afirma dicha realidad en consenso, y es en ese momento cuando los entornos digitales se experimentan como reales. Y para que la historia no se quede inconclusa, esa noche encontré mi Genesis y 3DO en casa de otro amigo.

Mi Intro Favorito *



Ninja Gaiden

Dos ninjas en duelo a media noche, concentrados se ven a los ojos y corren para enfrentarse... saltan... el destello del acero de las espadas es instantáneo y los guerreros chocan a contraluz de la luna llena; los dos aterrizan dándose la espalda y uno cae muerto... Esta es la historia del padre de Ryu Hayabusa, y así comienza la saga de Ninja Gaiden. Ésto narrado con la tecnología del NES en verdad fue fascinante, la música realizada crea la atmósfera perfecta y la selección de imágenes (como cómics en movimiento), con los efectos visuales de fondo, dan como resultado una de las mejores introducciones que he apreciado en mi vida de videojugador.

NOSTALGIA DEL PASADO

Rockstar Games probó que desarrollar un juego ambientado a finales de los años setenta o principios de los ochenta deja mucho dinero y es por ello que Reflections decidió que la historia de Driver: Parallel Lines no ocurriera sólo en Nueva York del 2006, sino que también echó a andar la máquina del tiempo para transportarnos a la Gran Manzana de 1978.

Driver: Parallel Lines

EL GRAND THEFT AUTO DE ATARI

En 1999, Reflections y Atari lanzaron al mercado Driver, un título que fue un éxito gracias a su modo de juego de persecuciones motorizadas y un motor gráfico que en ese entonces no se había visto. Driver 2, un proyecto ambicioso para las capacidades del PlayStation 2, pasó sin pena ni gloria por la industria, pero Driv3r dejó mucho que desear, y a pesar de que se invirtió mucho dinero en mercadotecnia, el título fue un rotundo fracaso. Es por esto, por lo que Atari seguirá la fórmula empleada en GTA para reivindicar su franquicia.



DISTRIBUYE: ATARI → DESARROLLA: REFLECTIONS INTERACTIVE → GÉNERO: ACCIÓN → JUGADORES: 1 → SALIDA: 14 DE MARZO → CLASIFICACIÓN: M → ONLINE: SÍ

JORGE **8.5**

ROBERTO 7.5

BRUNO 7.5

Parallel Lines es un buen título para los amantes de la acción, sin embargo, la serie se ha cambiado y parece una copia de GTA, cosa que para muchos es un pro, y para otros es un contra.

Dado que el juego lleva por nombre Driver, es lógico pensar que la mayoría del tiempo se debe estar sobre un automóvil (por eso el fracaso de la tercer entrega, porque la acción a pie cobró importancia), y en efecto, el 85% del tiempo estarás conduciendo alguno de los 80 coches que hay en el juego, y que incluyen modelos deportivos, de lujo, camiones de nueve ejes, autobuses, bulldozers, motocicletas y el clásico vehículo que en ningún juego del género debe faltar: un tanque. Por supuesto, podrás robarte el coche que quieras en el momento que quieras.

HACIÉNDOTE DE UN NOMBRE

De entrada, la historia es algo trillada, seguirás a un joven neoyorquino que, al estar en contacto con tráfico de drogas, acciones ilegales y trifulcas, quiere hacerse de un puesto en la cadena de mando de la mafia de la "ciudad que nunca duerme". Sin embargo, ocurre algo que hace que la historia pierda ese sentimiento de predicción, pero nos ahorraremos el spoiler.

Parallel Lines no seguirá la línea de sus antecesores, en donde los mini-juegos estaban en un modo aparte, ahora estos serán incluidos en la historia principal, al igual que el Director Mode. Las escenas cinemáticas también estarán de vuelta, narrando de mejor manera la historia del personaje principal.

La IA del juego es mucho más avanzada que en sus antecesores. La policía será más ruda, pues las infracciones no se levantarán sólo a tu personaje, sino a los coches, así que si tienes la mala suerte de robar un coche que tenga orden de aprehensión, aunque no hayas hecho nada, tendrás a los "azules" trás de ti.

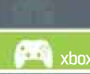
LAS GRÁFICAS

Definitivamente, el aspecto visual del juego es muy bueno, y aunque no es el mejor que hayamos visto, podemos decir que la versión del Xbox 360 ya está haciéndole sombra a las gráficas actuales. En sí la dirección de arte del juego es un trabajo memorable y la ambientación setentera está muy bien lograda. Gracias al motor gráfico aparecerán cerca de 200 personajes y 80 vehículos en pantalla. **Jorge A. Salgado**



Pie de foto





BRUNO 9.0
LUIS D 8.5
LITZIA 8.8

El ambiente creado por el lenguaje cinematográfico que narra la historia, el motor físico y gráfico, el sonido y efectos especiales me sorprendieron. Si eres un videojugador de shooters, éste es uno que no te puedes perder.

Black

UN GRAN FPS, EXPLOTANDO LA GENERACIÓN ACTUAL DE CONSOLAS

Un grupo militar de operaciones clandestinas está cazando a uno de los terroristas más buscados en la tierra. Esa es la historia del esperado First Person Shooter de Criterion Games, el cual llega a un nivel gráfico muy alto y casi no visto en las consolas de la actual generación. Con un motor de física muy bien realizado la acción es continua, nunca hay un momento de descanso, ni siquiera para respirar.



Escenarios casi reales





Toda superpotencia mundial sabe que no puede seguir las reglas internacionales, ya que si lo hiciera no tendría ese poder militar y económico que lo pone encima del resto del planeta. Estados Unidos está consciente de eso, y por esa razón tiene a Black, su fuerza armada clandestina que realiza operaciones de espionaje, sabotaje, asesinato y todo lo que se vale en esa guerra secreta que se libra día a día por el control del mundo.

EL MUNDO QUE SOSTIENE LA REALIDAD

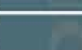
La historia de este explosivo juego inicia en una sala obscura donde el sargento Jack Keller es interrogado sobre un grupo terrorista llamado Seventh Wave, uno de los más buscados en el mundo. Keller no es cualquier sargento, ya que fue miembro de Black y algunas de sus misiones están relacionadas con Seventh Wave y su fundador, William Lenix, una de las personas más peligrosas en el planeta. El interrogatorio es largo y cansado, imágenes de muertos por actos terroristas van y vienen, el humo del cigarro distorsiona la poca luz que hay, así como el eco del cuarto y el sonido de una reproductora con conversaciones de conocidos de Keller hacen que éste empiece a recordar y contar aquellas operaciones de las cuales es cuestionado. En este punto de la historia es donde uno se pone las botas del Sargento Keller y empieza a jugar esos recuerdos sobre misiones clandestinas a lo largo de Europa del Este.

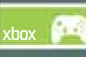
Visualmente Black tiene uno de los motores gráficos mejor desarrollados para la actual generación de consolas; pocas veces se ha visto un entorno digital con tanto detalle y texturas, ya sea un cementerio, una fábrica, un hospital, el bosque o un deshuesadero. Los

DISTRIBUYE: ELECTRONIC ARTS → DESARROLLA: CRITERION GAMES → GÉNERO: ACCIÓN → JUGADORES: 1 → SALIDA: 28 DE FEBRERO → CLASIFICACIÓN: M → ONLINE: NO













SOLITARIO

Black esta hecho para un solo jugador, no hay modo multiplayer, ni la opción de jugar en línea. Aún así uno puede competir contra los demás, ya que tu perfil guarda datos interesantes y competitivos como cuantas balas se han disparado, cuantos enemigos se han eliminado o cuantos disparos a la cabeza se han acertado.

efectos de iluminación funcionan muy bien y realmente cambia según la posición en donde uno se encuentra, afectando así la visión que se tiene sobre los enemigos y demás aspectos presentes. La grata inmersión que el videojuego ofrece no sólo es por esta razón, sino que también tiene que ver la amplia interactividad que existe, ya que la mayor parte de los elementos que aparecen en los escenarios son destruibles, puertas, paredes, vehículos, cajas, lockers, tanques de gas, etc..., sumando a esto el sonido y efectos especiales de las balas, explosiones y los gritos de tus enemigos como de tus compañeros; todo esto logra ese ambiente de tensión y violencia de un grupo militar en acción.

Los entornos donde suceden las misiones son amplios y extensos, no hay un solo camino por recorrer y por lo mismo no hay una sola forma de vencer a los contrincantes, esto hace al juego menos lineal de lo que se ha acostumbrado en los FPS. Rodear montañas, ir por debajo de puentes, entrar en edificios o ir destruyendo paredes para ir de cuarto en cuarto en vez de ir por el pasillo son algunos ejemplos de esta linealidad, con las libertades que se encuentran en Black.

ACCIÓN CLANDESTINA

Las misiones en general son extensas, ya que normalmente toman entre 40 minutos y una hora terminarlas. Aunque hay checkpoints, es muy probable que uno pase horas tratando de llegar de uno a otro, ya que a veces la I.A. de los enemigos se pone muy agresiva y no lo deja a uno ni recargar el arma cuando ya viene un cohete en camino para volar todo en pedazos. Mientras se avanza por el escenario, los objetivos primarios irán cambiando conforme se vayan cumpliendo, pero a la vez hay objetivos secundarios de espionaje o sabotaje que no necesariamente se tienen que cumplir para terminar la operación.

Sobre la acción, Black tiene un control bastante bueno, ya que como no se tiene que comandar a los compañeros (quienes son controlados por la I.A.) todo se centra en lo que puede hacer uno mismo, lo cual es tener solamente dos armas y granadas. Esto puede sonar sencillo en un principio, pero realmente es suficiente para estar ocupado todo el tiempo, ya que no sólo los aspectos visuales y auditivos agregan tensión, sino que también el hecho de que el control vibra según las explosiones cercanas o la fuerza del arma que se tenga en mano, dentro de las cuales podemos encontrar metralletas, rifles, lanza cohetes, pistolas, granadas, escopetas, snipers, etc...

Como ya es costumbre en los FPS, uno siempre se puede agachar, y la velocidad con que se camina depende del arma que se esté cargando, algo que no se puede hacer es ladearse, la acción que uno generalmente usa para asomarse de la pared y poder eliminar al enemigo en peleas muy cerradas y llenas de balas. Aún así, después de las primeras misiones esta falta de movimiento es olvidada. La física presentada en el juego es muy buena, sí se nota la diferencia de disparo entre una escopeta y un rifle, el ángulo para lanzar una granada y las ventanas que se rompen con explosiones, entre otros ejemplos. Black es un videojuego difícil que pone a reto tus habilidades en los FPS. **Bruno Peláez**



LLAMADO A LA SELECCIÓN

FIFA Street 2 cuenta con más de 300 jugadores profesionales dentro de los cuales podemos encontrar a: Omar Bravo, Francisco Kikín Fonseca, Rafa Márquez, Jared Borgetti y Oswaldo Sánchez. También hay diez nuevas locaciones, donde cinco de ellas existen en el mundo real y se encuentran en los países de Inglaterra, Holanda, Brasil, Estados Unidos y Francia.

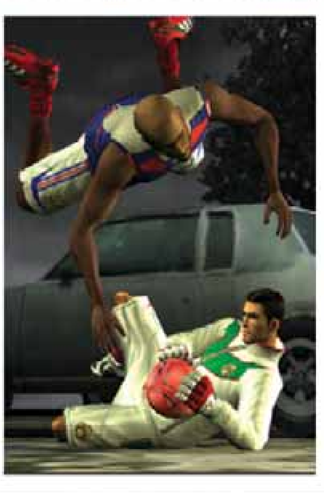




FIFA Street 2

REGRESA LA CASCARITA DIGITAL

La gente común juega fútbol en la calle, en callejones, en la playa, en el parque o en canchas inventadas con piedras, latas y chamarras. EA Sports hace un año intentó llevar esta experiencia al videojuego, pero el resultado no fue muy favorable. Ahora, FIFA Street regresa con muchas mejoras, especialmente en el modo de juego, justo unos meses antes de la Copa del Mundo, para ir calentando los ánimos futboleros.



DISTRIBUYE: ELECTRONIC ARTS → DESARROLLA: EA CANADA → GÉNERO: DEPORTES → JUGADORES: 1 - 4 → SALIDA: 28 DE FEBRERO → CLASIFICACIÓN: E → ONLINE: NO

BRUNO 8.0

SAUCEDO 8.0

LUIS D 8.0

Mejoró en muchos aspectos a su predecesor. Vale la pena para aquellos que se decepcionaron del primero y para los que nunca lo han jugado.

Como recordarán, la serie FIFA Street trata sobre fútbol en lugares urbanos, con tres jugadores, un portero y sin árbitro; en palabras mexicanas: una cascarita. En estos encuentros, a veces, jugar en equipo no es tan importante como la técnica personal, la actitud y el colmillo de utilizar el entorno a tu favor. Rebotar el balón en la pared para pasárselo a tu compañero, hacer un túnel o un sombrerito son ese tipo de acciones que seguramente te darán la victoria; incluso una barrida fuerte que profesionalmente es tarjeta roja, aquí es normal.

UN FIFA STREET MÁS COMPLETO

Hay tres modos de juego en FIFA Street 2: Partido amistoso, Skills Challenge (el cual básicamente es una competencia de dominadas) y el conocido modo de historia Rule the Street, el cual ha sido mejorado, ya que hay más opciones para personalizar mejor el diseño tu jugador y ya no sólo se trata de ir jugando partido tras partido para obtener puntos, sino que ahora hay que cumplir diferentes objetivos para mejorar tus habilidades. Los entornos donde juegas son mucho más interactivos, las paredes se manchan con la mugre del balón y las rejas suenan y vibran según la fuerza con que rebote el esférico. También cabe resaltar que ahora está la opción de crear y diseñar una cancha para jugar.

LA LEY DE LA CIUDAD

Los trucos para burlar a tus contrincantes en el primer FIFA Street eran esenciales para ganar un partido, ya que haciéndolos ibas obteniendo puntos y con ellos aumentabas una barra de poder que cuando se llenaba, podías realizar el movimiento GameBreaker, el cual es un disparo espectacular que se incrusta en la portería. En esta versión, siguiendo la misma dinámica, los movimientos para llevarte a tu contrincante han aumentado, ya que con la palanca derecha (o Trick-Stick) en combinación con los botones superiores,



no sólo te da más de 16 diferentes formas de burlar, sino que también puedes dominar el balón en tiempo real mientras lo pasas y recibes a lo largo de la cancha.

Cuando obtienes un GameBreaker no solamente puedes disparar y meter gol, sino que si lo enciendes y te llevas a uno o más adversarios antes de anotar, afectarás de distinta forma el marcador según lo que hayas hecho, por lo que tu gol puede valer por dos, incluso restarle uno al equipo contrario o ya de plano darte inmediatamente la victoria del partido. Defender también tiene su chiste, ya que no es tan sencillo como acercarte y picar un botón para quitarle la pelota, por que el atacante puede tratar de burlarte y es entonces cuando tú tienes que robarle el esférico con el Trick-Stick, de esta forma se entablará un lucha de combinaciones de palancas y botones para tener el dominio del balón. **Bruno Peláez**



Combate en la campaña de un jugador personificando al Capitán Scott Mitchell al mando de un escuadrón de Ghosts con Inteligencia Artificial avanzada.



Increíbles gráficos con detalles de la Ciudad de México.

· El escenario: Ciudad de México, 2013.

· El conflicto: durante un encuentro político entre los Presidentes de México, Estados Unidos y Canadá para firmar un tratado de comercio, el primer mandatario norteamericano es secuestrado por rebeldes mexicanos.

· El operativo: las fuerzas especiales Ghost deben utilizar todos sus recursos para reestablecer el orden en la Ciudad y rescatar al Presidente. El sistema Integrated Warfighter System será probado por primera vez en combate. La evolución del soldado actual combina armas avanzadas, comunicación satelital y el mejor entrenamiento en supervivencia.

De venta en:















PlayStation 2


16+
www.pegi.info
"BLACK TE LLEVA AL CENTRO DE UN MUNDO MILITAR LIBRE DE CASTIGOS, MÁS ALLÁ DEL EJÉRCITO, DE LA LEY Y DE CUALQUIER CONSECUENCIA. TU MISIÓN: CAZAR A TODOS AQUELLOS A QUIEN NADIE MÁS PUEDE DETENER. NO DEJES QUE NADA SE PONGA EN TU CAMINO."
BLACK
16+
EA



JUEGO DEL MES:
tlotr: battle for middle-earth II
Como seguidor de TLotR, tanto de los libros como de las películas, este juego era de lo más esperado para la PC, además de que los RTS nunca pasarán de moda. En realidad es una buena pieza de software, pero el mercado tan saturado de este género lo han hecho muy competido, y nuestras exigencias son cada vez más altas.

pc games



CARLOS GUTIÉRREZ
"WIRE"
Editor PC

jugando:
fight night: round 3
fifa 06 ds
tlotr: battle for middle-earth II



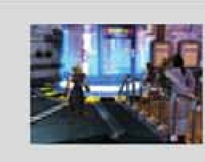
A la expectativa



www.atomix.vg/blog/wire

El mundo de los juegos de PC ha estado muy callado este mes, no ha habido grandes anuncios en el mundo del hardware, pero podemos estar tranquilos porque hemos recibido una cantidad aceptable de juegos decentes. Pero mientras eso pasa con los PCeros, la industria de las consolas no deja de hacer ruido, primero estamos escuchando que todo el mundo habla del Xbox 360, de sus juegos, de sus gráficas, de las consolas defectuosas, de sus aditamentos, mientras que Sony dice y dice del Playstation 3, pero bueno… hasta no ver no creer. Sobre Nintendo, bueno, siguen sacando versiones nuevas de sus consolas portátiles como el nuevo Nintendo DS Lite. Esto no es malo del todo, de alguna forma es gran parte de la mercadotecnia, generar mucho ruido, crear expectativas al grado de desear fervientemente lo que anuncian y salir corriendo a comprarlo en cuanto esté disponible. A veces los resultados pueden ser decepcionantes, otras son como un gancho al hígado; con esto quiero decir que, ¿quién de ustedes se compró un Nintendo DS recientemente sólo para enterarse que una versión más bonita iba a salir muy pronto? Hay otros resultados que definitivamente nos hacen sentir muy felices, al menos en lo que dura la novedad, y son esos momentos los que hay que disfrutar al máximo.

Mi Intro Favorito *



Final Fantasy VII
Esta intro me causó una fuerte impresión, primero yo no era RPGero, había probado alguna que otra cosa por ahí, pero no recuerdo cómo fue que llegó ese juego a mi colección, aunque el intro es algo que nunca olvidaré. La impresión del video me hizo repetirlo solamente por el placer de verlo de nuevo, admirar los diseños de los personajes y de un mundo industrializado fue memorable. A partir de ese momento he tenido en la mira a Square, Cloud y compañía, y he jugado muchos otros RPGs, pero ninguno me ha causado el impacto que fue ver por primera vez el intro de FFVII.



BUENA NUEVA

Es posible que estemos frente al nuevo rey de los juegos de estrategia por turnos, sólo el tiempo lo dirá, pero las mejoras que se le han hecho al motor gráfico, el préstamo de algunas opciones y modos de otros juegos grandes, una excelente IA, y la sensación de poder liderar a toda una raza según nuestras decisiones políticas, tecnológicas y militares, nos dicen que así será.



Galactic Civilizations II: Dread Lords

EL REGRESO DEL REY

Es posible que Galactic Civilizations II no te suene conocido, sin embargo es un juego a tener en cuenta por todos los seguidores de la estrategia por turnos, después de todo la primera parte se hizo acreedora de varios premios y con esta continuación llega al punto de convertirse en un digno sucesor del que para muchos es el mejor juego de su género: Master of Orion II.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS

Windows 98/ME/2000/XP/ Vista, Pentium III 600 MHz, 128 MB de RAM, DirectX 9.0, Video Card con 64 MB de VRAM

DISTRIBUYE: 2K GAMES ➔ DESARROLLA: STARDOCK ➔ GÉNERO: ESTRATEGIA POR TURNOS ➔ JUGADORES: 1 ➔ SALIDA: 21 DE FEBRERO ➔ CLASIFICACIÓN: E ➔ ONLINE: SI

CARLOS 8.3

JAVIER 7.5

ROBERTO 8.0

Dread Lords mezcla elementos de Master of Orion II y Civilization de una excelente manera, logrando ser un juego con identidad propia que los seguidores de los juegos de estrategia por turnos van a disfrutar. Si tan sólo se pudiera jugar en modos multijugador en línea.

El género de estrategia por turnos no es de los más populares últimamente, sin embargo está lejos de ser olvidado gracias a juegos como Civilization 4 y el que nos atañe en esta revisión: GCII: Dread Lords.

Todo comienza hace miles de años cuando dos razas se peleaban por el dominio de la galaxia; los Dread Lords y los Arnor. Justo cuando los Dread Lords iban a destruir por completo a los Arnor, ambas razas desaparecieron misteriosamente. Una de ellas ha regresado gracias a los Drengin, convirtiéndose en una amenaza para la Coalición de humanos y hasta para los mismos Drengin.

SELECCIONA TU RAZA, O CREA LA TUYA

Con esta premisa empieza el juego y la elección de qué raza quieres usar para dominar la galaxia; humanos, Drengin, Iconians, Thalan y Dread Lords, depende enteramente de ti, cada raza tiene sus habilidades y debilidades, pero si no te gustan, puedes crear una que se adapte a tu estilo de juego. No importa que raza selecciones, empezarás con tu planeta hogar, una nave colonizadora y una exploradora, el resto dependerá de tus decisiones y de las acciones que vayas tomando a lo largo de las misiones. A diferencia de los juegos de estrategia en tiempo real, aquí hay muchos puntos que se tienen que tomar en cuenta para el desarrollo y posterior dominio de tu pueblo, ya que puedes guiarlo bajo distintas formas de gobierno –ocho en total-, inclusive la diplomacia es vital para tener éxito, ya que no siempre las armas pueden dar, aunque al final lo más importante será tu supremacía sobre los demás; también será muy importante qué tecnologías quieras ir desarrollando, ya sea especializarte en una o expandirte en muchas.

Dentro del mapa, se han agregado a los planetas, así que ahora el mismo sistema solar puede tener planetas con diferentes facciones, eso le agrega un toque de estrategia que puede poner las cosas muy interesantes.

HAY DE TODO MENOS MULTIPLAYER

Existen varios modos de juegos, pero ninguno es multijugador lo cual es una verdadera pena, ya que un gran atractivo de este tipo de juegos es jugar por Internet con los amigos. De los modos de un jugador que tiene se incluyen el clásico “todos contra todos”, y el llamado “Battle of the Gods”, donde ya no tienes que desarrollar tecnologías porque las tienes disponibles desde el principio. En realidad no importa la modalidad de juego, en todas podrás jugar siempre en solitario, o formar alianzas estratégicas que podrás mantener o destruir según sea tu conveniencia. A nivel visual, al juego por fin le llegaron los polígonos y realmente se agradece aunque no llega a sorprender. Se pueden hacer acercamientos y alejamientos del mapa y ajustar a la PC que tengamos. **Carlos Gutiérrez**





Interfaz... ¿conocida?

CARLOS 7.5
ROBERTO 8.0
SAUCEDO 7.0

LotR: Battle for Middle-earth II, es una buena opción para los fanáticos de los libros del Señor de los Anillos, sin embarg,o para los RTS de hueso colorado es probable que deban buscar en otro lado.

Otro juego más basado en el universo creado por J.R.R. Tolkien, pero esta vez se trata de la secuela de un juego de estrategia en tiempo real. Si llegaste a jugar la primera parte sabrás que no quedaron huecos que invitaran a una segunda; entonces, ¿por qué EA está lanzado la secuela? ¿Intereses monetarios? ¿Nos perdimos de algo durante la primera parte? La respuesta es muy sencilla y les dará mucho gusto a todos los seguidores de The Lord of the Rings.



Lord of the Rings: Battle for Middle-earth II



La Tierra Media en conflicto



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS

Windows 98/ME/2000/XP/ Vista, Pentium IV 1GHz, 512 MB de RAM, DirectX 9.0, Video Card con 64 MB de VRAM

LA BATALLA DEL NORTE EN LA TIERRA MEDIA

Electronic Arts tiene los derechos para explotar la licencia cinematográfica de The Lords of the Rings, lo que le permite hacerse de toda la historia escrita por Tolkien, inclusive de algunos de los eventos que no vimos en el cine. Con esta premisa, los hechos del juego que nos toca revisar suceden de manera simultánea a los de la primera parte, sólo que mientras en la precuela los ejércitos de Mordor se encontraban invadiendo las tierras humana de Gondor y Rohan, en la continuación la acción se centra en el norte de la Tierra Media, donde Sauron se encuentra invadiendo las tierras de Dul Guldur de los Elfos, y las Misty Mountains de los enanos.

¿DE QUÉ LADO ESTÁS?

Entrados ya en el juego podrás seleccionar entre dos campañas que te guiarán a través de los eventos sucedidos por medio de las nuevas razas con las que podrás jugar. Antes que nada nos encontramos con los Elfos, que suelen ser muy rápidos pero con unidades de ataques débiles, su unidad más efectiva son los arqueros. Los enanos son prácticamente lo contrario, ya que son lentos pero muy fuertes, y tienen una gran defensa. Los orcos –los malos del cuento- son la raza más rápida, baratos de entrenar y viajan a grandes velocidades, además que tienen el soporte de los trolls, así que no son una raza fácil. También tenemos a los llamados Hombres del Oeste, que es la unión de los reinos de Rohan y Gondor, y son la especia más balanceada de las seis razas que se incluyen.

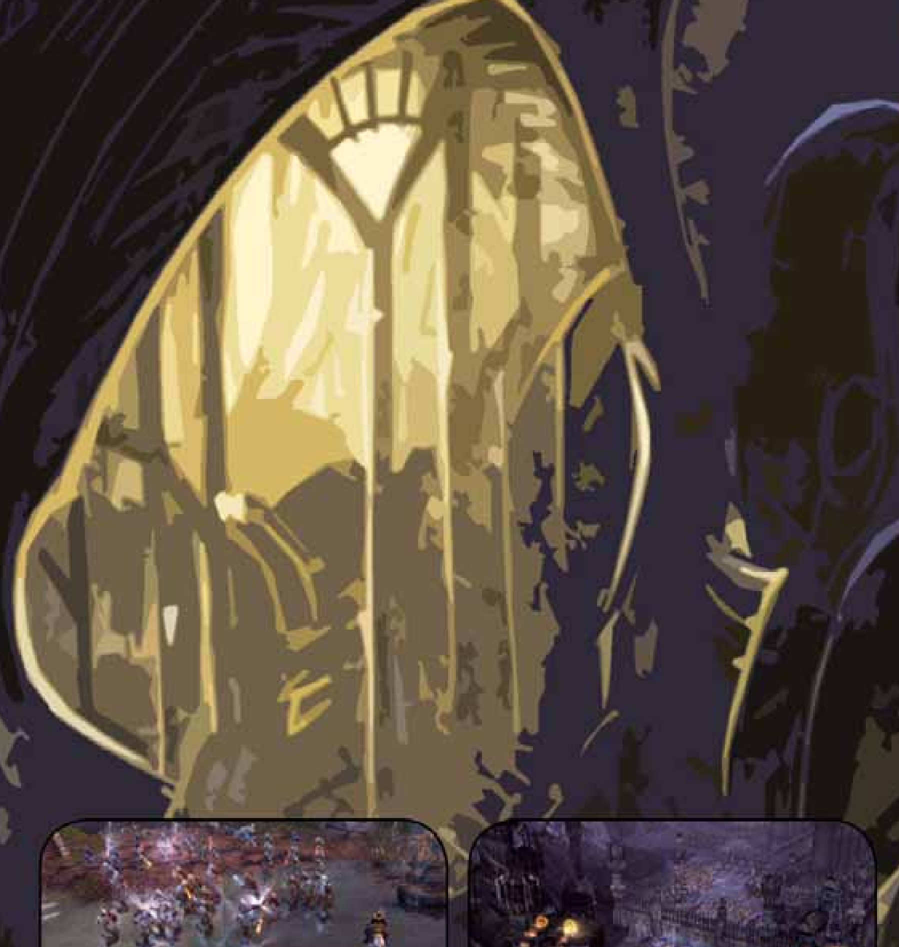
Un problema de los RTS es el balance y aquí sí existe, aunque no será tan sencillo acoplarse, ya que las razas son tan diferentes, que pueden llegar a desesperarte, pero con un poco de paciencia sabrás que hasta los más débiles pueden ganar.

DISTRIBUYE: EA GAMES → DESARROLLA: EA LA → GÉNERO: RTS → JUGADORES: 1-8 → SALIDA: 2 DE MARZO → CLASIFICACIÓN: T → ONLINE: SI



DECISIÓN ÉPICA

La batalla de los RTS se pone cada día más difícil, y duros serán los enfrentamientos que se llevan a cabo en la Tierra Media. ¿Sauron o las razas libres del Norte?, la decisión es tuya, ya que podrás seleccionar el bando y la forma de jugar, pero siempre dentro del universo creado por J.R.R. Tolkien.



RISK CON ORCOS

En BFME2 existen varios modos de juego; puedes seguir la historia solo, enfrascarte en el War of the Ring -una especie de juego a la Risk- para apoderarte de toda la Tierra Media, o lanzarte a jugarlo en línea, donde hasta ocho jugadores pueden enfrentarse, pero con la limitante de estar en cualquiera de los dos bandos disponibles.

Dentro del juego seremos capaces de construir toda una fortaleza, y este punto es algo que lo separa del resto de los juegos RTS, ya que conforme vayas acumulando recursos podrás actualizar tus construcciones para hacerlas más resistentes a los ataques, o que sean más ofensivas; también tendrás más y mejores tecnologías que te permitirán entrenar mejores unidades, pero no para aquí, ya que las unidades (que son creadas en grupos y no individuales) también podrás irlas mejorando a pesar de estar listas para el combate, de tal forma que es posible que tengas escuadrones mejor equipados que otros y eso se notará en combate. Un punto positivo del juego es la creación de héroes, ya que tendrás a tu disposición héroes predeterminados, o la opción de crear a tu propio bienhechor. Estas unidades especiales son capaces de inclinar la balanza de la batalla.

Visualmente, el juego utiliza muy buenos efectos y el sistema de partículas se nota al momento de atacar las fortalezas, y aunque no llega a niveles de un Age of Empires 3, tampoco pide tantos recursos de la PC.

Si bien el juego es bastante entretenido, no son demasiadas las innovaciones que nos presenta, por lo mismo será muy común que sientas que ya lo hayas jugado con anterioridad, esto provoca que el sentimiento de emoción desaparezca muy rápido y podrías correr el riesgo de abandonar este título, terminarlo en un abrir y cerrar de ojos o regresar al favorito actual: AOE3. Carlos Gutiérrez



FUTURO PREDECIBLE
El juego se ubica en un futuro post apocalíptico gracias a años de guerra, con explosiones nucleares y razas peleando entre sí para lograr ser la especie dominante de nueva cuenta. Ah, pero eso sí, para lograrlo tendrán que tener el mejor y más mortífero vehículo, de lo contrario no durarás mucho en este mundo virtual.





Auto Assault

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS

Windows 98/ME/2000/XP/, Pentium III 600 MHz, 128 MB de RAM, DirectX 9.0, Video Card con 64 MB de VRAM

MAD MAX EN LÍNEA

Auto Assault es el juego perfecto para aquellos que buscan mucha acción sobre ruedas, un futuro post apocalíptico, cientos de habilidades para desarrollar y que además es llevado a cabo contra jugadores como tú, en todo el mundo. También es una buena opción para los que siempre quisieron recrear el mundo de Mad Max, ya que existen muchas similitudes entre las películas protagonizadas por un joven Mel Gibson y el juego desarrollado por NetDevil.

DISTRIBUYE: NCSOFT ➔ DESARROLLA: NETDEVIL ➔ GÉNERO: MMOG ➔ JUGADORES: UN BUEN ➔ SALIDA: 13 DE ABRIL ➔ CLASIFICACIÓN: T ➔ ONLINE: SÍ

CARLOS **7.0**

SAUCEDO 7.0

LUIS D. 8.0

Auto Assault es un buen MMOG, y gracias a la incursión de batallas en automóviles y una buena física, es la opción para los que buscan acción sobre ruedas.

Los juegos masivos en línea están de moda en las PC, pero hasta el momento no existía algo como Auto Assault, al menos no de esta manera, ya que logra juntar varias modalidades de juego en uno solo y los resultados son más positivos que negativos. Para empezar, y como en todo juego en línea, tendrás que seleccionar entre tres diferentes razas para jugar; podrás ser un humano, un mutante resultado de la degradación ambiental o un biomek, seres mecánicos listos para apoderarse del mundo. Cada raza tiene sus habilidades y puntos débiles, por lo que depende de cuál selecciones tendrá que ser tu estrategia.

DIABLO SOBRE RUEDAS

Si tuviéramos que describir el juego sería algo así como Diablo sobre ruedas, ya que en lugar de andar a pie destruyendo a cuanto enemigo se te ponga enfrente, en Auto Assault te subirás a tu vehículo armado y navegarás por los escenarios con bastante libertad y muchas balas; es importante hacer notar que dentro de la variedad de vehículos que podrás seleccionar hay camionetas, autos deportivos y hasta motocicletas. Este título usa el motor físico Havok 2.0, por lo que la física, el sistema de colisiones y partículas es muy realista, y llega a ser de suma importancia en los combates auto a auto; además, este motor permite que prácticamente todo sea destruible.

Desde que empiezas puedes salir y eliminar enemigos de manera aleatoria, sin embargo cuenta con un sistema de misiones que te garantizarán una mayor experiencia cada vez que termines con ellas y de paso, estarás cada vez más cerca de ayudar a tu raza a ser la especie dominante en un planeta Tierra moribundo.

Visualmente, el juego es bastante colorido y está lleno de efectos de partículas que le dan un toque muy diferente si lo comparamos con otros juegos masivos en línea. Con una PC regular será suficiente para disfrutarlo, aunque eso sí, es obligatorio tener banda ancha.



Te invitamos a comer

Este juego no destacaría del ya saturado mercado de los MMORPG de no ser por la acción vehicular y la temática, que se antoja diferente a mundos imaginarios, sin embargo puede volverse repetitivo. **Carlos Gutiérrez**











LÓGICO

Crime Stories trae consigo múltiples acertijos que forzarán a buscar la manera correcta de solucionarlos. La variedad de ítems a utilizar es bastante amplia, además de la gran cantidad de personajes que tomarán parte en el desarrollo de la historia. Lo intrincado de la aventura te irá envolviendo, siempre con el fin de averiguar qué es lo que sucedió exactamente esa noche.

Crime Stories

ELEMENTAL MI QUERIDO WATTSON

Probablemente hayas notado cómo, a últimas fechas, han sido pocos los juegos del género de aventura que han aparecido para la PC. Crime Stories bien podría colocarse como una opción rescatable para escapar un momento de tantos FPS y MMORPG que han inundado a las computadoras personales. Un asesinato, una investigación compleja y la duda de qué fue exactamente lo que provocó este crimen... interesante, ¿no?

DISTRIBUYE: THE ADVENTURE COMPANY → DESARROLLA: ARTEMATICA → GÉNERO: AVENTURA → JUGADORES: 1 → SALIDA: 14 DE MARZO → CLASIFICACIÓN: RP → ONLINE: NO



MARIO 8.0

CARLOS 8.0

SAUCEDO 8.5

Quizá es la historia del juego o la atmósfera en general que en él se maneja, pero tiene lo necesario para dar batalla a rivales del mismo género. Es un título que te hará pensar más de una vez.

Quizá uno de los puntos fuertes de Crime Stories sea, sin duda, la historia. Uno de los científicos más famosos del planeta -el Profesor Eulemberg- ha sido asesinado brutalmente, y el autor del crimen ha escapado sin dejar rastro. El FBI decide dejar el caso en manos de uno de sus más brillantes agentes, el joven Martin Mystere, quien deberá hacer uso de todas sus habilidades para encontrar lo que hay detrás de este asesinato.

ME PARECE MUY SOSPECHOSO

Crime Stories es un juego con vista en tercera persona donde, como ya lo mencionamos, tomarás el rol del agente Martin Mystere, teniendo como objetivo averiguar qué o quién fue lo que provocó la violenta muerte del profesor.

Básicamente estamos ante un título de aventuras sencillo, pero interesante. Los acertijos que acompañan al juego, así como las diferentes formas de solucionarlos, te mantendrán entretenido por un buen rato. Para ayudarse, el agente del FBI puede hacer uso de múltiples objetos, los cuales serán pieza clave en el desarrollo de la historia. A su vez, él podrá interactuar con múltiples personajes, los cuales guardan información importante para descubrir los motivos del crimen.

IMAGEN VIRTUAL

Todo el entorno del juego es en 3D y luce bastante bien. Las texturas, los personajes y los escenarios están bien realizados y cuentan con un buen conteo de polígonos, sin llegar a exigir lo máximo de una PC. En lo que respecta al audio, éste cumple de manera adecuada con su cometido. Cada pista se adapta de buena forma al momento o a la situación que se está desarrollando en pantalla. Los efectos de sonido están bien realizados y te ayudan a sentirte inmerso en esa atmósfera de investigación.



Como mencionamos líneas arriba, gráficamente el juego no tiene problema alguno, quizá su único punto flaco lo veamos en el sistema de juego. Crime Stories no cae en lo monótono, aunque es probable que te llegue a desesperar en algunos momentos debido a lo complicado y largo de algunos acertijos. La línea que sigue la historia hace que te vayas interesando cada vez más en ella, aunque hay que reconocer que en ciertos momentos tiene algunos bajones muy notorios. Aun así sentimos que es una buena opción, tanto para la plataforma como para el género, ya que son pocos los títulos de aventuras aparecidos en últimas fechas.

Mario A. Madrigal

Samuraí 7

EN BUSCA DE LOS HÉROES

AÑO:
2005

DIRIGE:
Toshifumi Takizawa
DISEÑO DE PERSONAJES:
Makoto Kobayashi y Takuhiko Kusanagi
PRODUCE:
GONZO
DISTRIBUYE:
FUNimation
LO COMPRAS EN:
www.amazon.com

Nos encontramos en una tierra lejana que poco a poco se está recuperando de una cruel guerra entre samurais, quienes renunciaron a su cuerpo para mecanizarlo, llevando el concepto de guerra a un nivel más alto. Tras haberse terminado el conflicto se respira una cierta paz; sin embargo, algunos guerreros sobrevivientes han perdido totalmente su honor y su propósito de lucha dedicándose al saqueo de pequeñas villas.

UNA VIDA DIFÍCIL

Entre las personas que sufren los efectos de la posguerra están los de la villa de Kanna, ellos viven bajo el yugo de los Nobuseri, clan que quedó en la ruina tras su derrota en la guerra. Totalmente desesperados por su acoso y el alto precio de los tributos, Gisaku –líder de la villa- manda a Kirara (sacerdotisa del agua) Komachi y Rikichi a encontrar a un grupo de hambrientos samurai que estén dispuestos a ayudarlos

Con una importante misión que cumplir, los tres aldeanos van a una ciudad en búsqueda de los candidatos más idóneos; sin embargo, las cosas no son nada sencillas, ya que al poco tiempo de su llegada son victimas de un ladrón, y para su suerte son salvados por Katsuhiro, un joven samurai sin experiencia que posteriormente se une a su causa en búsqueda de los samurai adecuados.

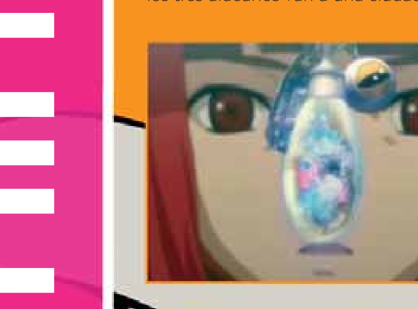
Con perseverancia y un poco de suerte, Kirara y compañía logran reunir poco a poco a cada uno de los siete samurais que se necesitan, entre ellos a Kambei, un experto espadachín en quien va a recaer el liderazgo para vencer a los Nobuseri. Los problemas comienzan cuando Kirara se convierte en el capricho de Ukyo, hijo de Maro (un magistrado local de gran poder), quien no perderá la oportunidad de hacerle la vida miserable. ¿Podrá sobrevivir la villa de Kanna a los ataques de los Nobuseri? ¿Qué es lo que les espera a estos siete samurais?

EXCELENTE BANDA SONORA

Uno de los aspectos que nos dejó muy complacidos fue la banda sonora, obra inspiración de Kaworu Wada y Eitetsu Hayashi,la cual logra captar el romanticismo de la película original, pero con un toque más progresista que agradecerán generaciones más jóvenes. Si buscan una banda sonora de calidad, ésta es una excelente opción.

Samurai 7 es una visión post apocalíptica del clásico de Akira Kurosawa: Siete Samurais, que al igual que en el caso de Gankatsou: Count of Montecristo, sufrió de ciertas alteraciones en la historia para darle mayor solidez a los argumentos, sin embargo éstos no fueron tan acertados.

Esta serie es distribuida por FUNimation, quien sorprendió a toda la comunidad cuando anunció la adquisición de los derechos de distribución de la serie, ya que la mayoría sospechaba que sería una "compañía grande" quien se quedaría con ellos. Los DVDs son buenos sin llegar a ser sorprendentes, ya que sólo cumplen con el estándar. Cada volumen tiene un precio de US$29.98 e incluyen cuatro capítulos.








anime

POR:
EUMIR HERNÁNDEZ



NUEVOS CLÁSICOS

> La gente que me conoce sabe que los refritos no son precisamente de mi agrado, pero en esta ocasión he de aplaudir los trabajos que ha hecho Gonzo Digianimation con las adaptaciones muy a su estilo de El Conde de Monte Cristo y Siete Samurais; ambos son realmente excelentes trabajos. Espero que en un futuro no muy distante nos deleiten con otro clásico.

AÑO: 2002

DIRIGE: Toshiyuki Kato

DISEÑA PERSONAJES: Yuka Kudo

PRODUCE: Studio Deen
LO COMPRAS EN: www.animenation.com

DISTRIBUYE: Viz Media

COSTO: US $24.98



Full moon Wo sagashite

A LA LUZ DE LA LUNA

Mitsuki Kouyama es una tierna y enfermiza chica a quien la vida no la ha tratado muy bien. Cuando ella nació, su madre murió en el parto, y poco tiempo después perdió a su padre en un accidente automovilístico, por lo que es llevada a vivir a un orfanato. Tras una corta estancia en aquel lugar, la niña queda al cuidado de su abuela materna, quien no es precisamente la persona más cariñosa.

CANTANDO POR UN SUEÑO

Uno de los sueños que han mantenido el optimismo de Mitsuki es el de convertirse en una famosa cantante, no por ego, sino por amor. En su estancia en el orfanato conoció a Eichi, un niño que le declaró su amor, pero ella no se atrevió a contestarle; desgraciadamente el chico fue adoptado y es llevado a Estados Unidos, razón por la que ella quiere convertirse en toda una estrella para que él escuche su respuesta por medio de sus canciones.

Sin embargo, el destino parece ensañarse una vez más con la pequeña Mitsuki, ya que no sólo no puede realizar su sueño debido a que su malhumorada abuela odia la música, sino que la pobre tiene un cáncer de garganta, y de no someterse a una operación, podría morir; el gran problema de todo esto es que si se opera, perderá su voz y eso para ella sería estar en el infierno.

UNA NUEVA VIDA

Su vida cambia radicalmente cuando un par de Shinigamis (Takuto y Meroko) aparecen ante ella, y accidentalmente le dicen que sólo le queda un año de vida, esto más que desanimarla la llena de energías y mientras el par de shinigamis discuten entre ellos, Mitsuki sale corriendo decidida a hacer una audición.

Tras una serie de eventos, Takuto termina ayudando a Mitsuki para hacer el casting, convirtiéndola de una niña enfermiza en una hermosa joven de pelo rubio (en esta forma Mitsuki no tiene cáncer), con la condición de que si fallaba renunciaría a su sueño. Las cosas salen excelentes en la audición, quedando Mitsuki como ganadora, pero esto sólo es el inicio de nuevas aventuras que le harán estar cada vez más cerca de cumplir el sueño.

Sin duda, Full Moon wo Sagashite es uno de los títulos más interesantes que estarán a la venta en nuestro continente, comenzando sus entregas a partir del mes de junio. Cada DVD tendrá un costo de US$24.98 y estará disponible gracias a VIZ Media. Si gustan del shojo y el idol pop japonés, éste en definitiva es un título a considerar muy seriamente; y si no lo son, de todas maneras recomendamos la serie, ya que no es tan empalagosa como parece. **Eumir Hernández**







AÑO: **1974** | DIRIGE: Isao Takahata | SUPERVISÓ CONTINUIDAD: Hayao Miysaki y Atsushi Itoh | PRODUCE: Zuiyou Enterprise | LO COMPRAS EN: www.cdjapan.co.jp | Este fue uno de los primeros trabajos en que pudimos ver el arte de Hayao Miyazaki

Alps no Shojo Heidi



LA NIÑA DE LAS MONTAÑAS

Heidi es una pequeña niña que, tras la muerte de sus padres, quedó al cuidado de su tía Dete. Su vida cambia radicalmente cuando a su tutora le ofrecen una buena opción de trabajo en Frankfurt, viéndose obligada a enviar a la niña a vivir con su abuelo en las montañas. El principal problema al que se enfrenta Heidi en los alpes es al increíble mal humor del pastor, quien en un principio la rechaza; afortunadamente para la pequeña, su carisma y ternura van ganándose poco a poco el corazón de su abuelo, convirtiéndose en su adoración.

Conforme pasa el tiempo, Heidi se encariña con el estilo de vida de las montañas, haciendo muchos amigos -entre los que se encuentra el joven pastor Pedro- siendo esa etapa de vida la más feliz de su vida. Dicha estabilidad se ve tambaleada una vez más por la llegada de la tía Dete, quien ha regresado con una "excelente oportunidad" para su sobrina: Mudarse a Frankfurt y ser la acompañante de Clarita, una niña paralítica, hija de la familia Sesseman. Con engaños y en contra de la voluntad del abuelo, Heidi es enviada a Frankfurt donde una vez más tiene que hacerle frente a un ambiente adverso.

Esto es tan sólo una breve reseña de las aventuras de esta pequeña, las cuales prácticamente han sido vistas por tres generaciones. Junto con Remi y Candy Candy, este anime es un verdadero puente entre padres e hijos, quienes han disfrutado por igual las alegrías y tristezas de esta pequeña niña de los alpes. **Eumir Hernández**





AÑO: **1998** | DIRIGE: Takehiko Inoue | DISEÑA PERSONAJES: Takehiko Inoue | EDITA: Viz Comics LO COMPRAS EN: www.ivrea.com | COSTO: **$120** | Takehiko Inoue esta tan entusiasmado con esta obra, que prefiere continuar ésta que hacer una secuela de su serie más conocida.

Vagabond



PÁGINAS DE UN SAMURAI LEGENDARIO

Este título trata de la vida del famoso Miyamoto Musashi, quien escribió el libro de los cinco anillos y sigue siendo reconocido como uno de los mejores samurais que han existido. El manga está escrito y dibujado por Takehiko Inoue, a quien tal vez conozcan por su obra más famosa, Slam Dunk, quien se basó en la de Eiji Yoshikawa, "Musashi", para darle vida a este proyecto.

La historia comienza cuando Musashi, quien era conocido como Takezo, está con su amigo Matahachi en el bosque, tras haber sobrevivido a la batalla de Sekigahara; ellos son atacados y aquí es donde vemos a Takezo por primera vez peleando. Su amigo resulta ser un cobarde y escapa con una guapa mujer, a pesar de que estaba comprometido anteriormente con una muchacha de su aldea.

Takezo regresa a su aldea a explicar lo sucedido, pero es considerado traidor por la abuela de Matahachi, y es a partir de aquí que él tratará de escapar de su pueblo, sin un verdadero propósito más en su vida. Después de ser prisionero de Takuan, un monje, y estar a punto de morir,



Takezo recibe una lección que hace que su vida tome sentido, por lo que cambia su nombre a Miyamoto Musashi y ahora ira en busca de cada peleador fuerte que sea reconocido, sea cual sea la técnica de combate que domine, para vencerlo. Los excelentes dibujos de esta obra hicieron que ganara el premio del mejor manga en Japón, y continua publicándose hasta el momento. **Litzia Beltrán**



DESTINO FINAL 3

La Muerte anda en el Ratón Loco

Final Destination 3 (EU, 2006) / Dirige: James Wong / Guionistas: Glen Morgan, James Wong y Jeffrey Reddick / Actúan: Mary Elizabeth Winstead, Ryan Merriman, Kris Lemche, Alexz Johnson y Sam Easton / Distribuye: Artecinema / Clasificación: B +15



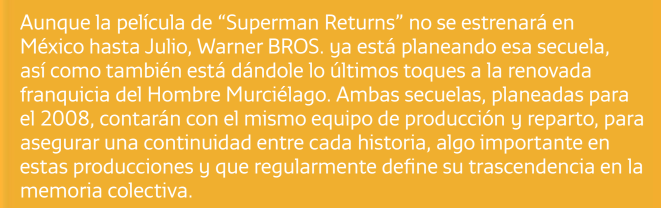


Honestamente no sabemos qué es lo que más nos sorprende de esta cinta. El reparto fue seleccionado unos días antes de iniciar la filmación, el guión necesitó de tres personas para completarse, los efectos especiales fueron hechos con un presupuesto ínfimo y el proyecto en general tardó más de dos años en concretarse. Aún con todo eso encima, la historia sigue siendo la misma que presentó la primera entrega de la serie, por ahí del año 2000.

Después de su graduación, una joven tiene la premonición de que ella y sus amigos sufrirán un fatal accidente en la montaña rusa. Después de convencer a unos de no subirse a este aparato, todos ven cómo el sueño de ella se hace realidad, pero la tragedia no se queda ahí, ya que uno a uno, quienes debían haber muerto en ese momento van desapareciendo. ¿Quién es el responsable? ¿Por qué les está ocurriendo esto? La muerte es la única que tiene esa respuesta, y de ella nadie se escapa, ¿o sí? Si hay alguien que piense ver esta película con la esperanza de que encontrará algo nuevo, será mejor que no llegue a la sala de cine con muchas expectativas.



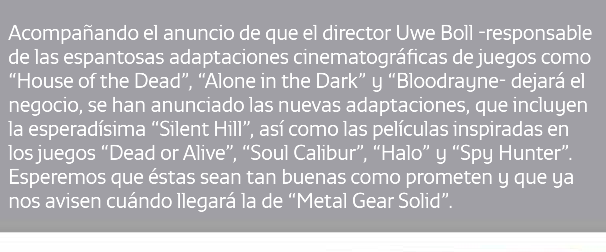
SÚPER SECUELAS



Aunque la película de "Superman Returns" no se estrenará en México hasta Julio, Warner BROS. ya está planeando esa secuela, así como también está dándole lo últimos toques a la renovada franquicia del Hombre Murciélago. Ambas secuelas, planeadas para el 2008, contarán con el mismo equipo de producción y reparto, para asegurar una continuidad entre cada historia, algo importante en estas producciones y que regularmente define su trascendencia en la memoria colectiva.



¿LA COLINA DEL MIEDO?



Acompañando el anuncio de que el director Uwe Boll -responsable de las espantosas adaptaciones cinematográficas de juegos como "House of the Dead", "Alone in the Dark" y "Bloodrayne- dejará el negocio, se han anunciado las nuevas adaptaciones, que incluyen la esperadísima "Silent Hill", así como las películas inspiradas en los juegos "Dead or Alive", "Soul Calibur", "Halo" y "Spy Hunter". Esperemos que éstas sean tan buenas como prometen y que ya nos avisen cuándo llegará la de "Metal Gear Solid".



EL RINCÓN DE LAS TORTURAS

Distribuye: Columbia Pictures / Clasificación: C

Tres norteamericanos que recorren Europa con la mochila al hombro descubren la leyenda de un hostal cerca de Suiza donde hay mujeres que cumplirán todas sus fantasías sexuales. Después de una odisea, los jóvenes llegan a este lugar para descubrir que sí, el erotismo está a la orden del día, pero también se encuentran con que todo está bajo el control de un grupo de sádicos que quieren hacerlos víctimas de sus tormentos. Dicen que esta película está basada en hechos reales, que el final resultaba tan cruel que tuvo que ser cambiado y que su nivel de violencia gráfica le ha provocado censura en todo el mundo, nosotros sólo podemos decirles que en ella verán sangre, MUCHA sangre.

RESCATE EN LA ANTÁRTICA

Basada en un hecho real, y filmada al más puro estilo de las grandes películas 'naturistas' que realizaban los estudios Disney durante la década de los ochenta, esta producción muestra la visión de la vida salvaje en la Antártica, mientras vemos cómo un grupo de perros y su entrenador se buscan, después de que una tormenta los obliga a separarse. ¿Quién rescata a quien? ¿Hizo trampa el perro jugando póker? Eso lo podrán ver durante la cinta, así cómo también descubrir como es que hasta un Husky Siberiano actúa mejor que Paul Waker, pero no creemos que eso los sorprenda.

Distribuye: BuenaVista / Clasificación: A



KISS ME GOODBYE
Angela Aki

Square-Enix anunció qué tema musical de Final Fantasy XII sería interpretado por la cantante italo-japonesa Angela Aki. El sencillo se titula "Kokoro no Senshi (Kiss Me Goodbye)" y fue lanzado a principios de este año en un CD que, además incluye otros tres temas donde destaca el cover que hace la artista a la ahora clásica balada "Eyes on Me", la cual fue grabada originalmente para el juego Final Fantasy VIII por la intérprete Faye Wong. Las canciones suenan bien, sino es que extremadamente melosas... ahora nomás falta que saquen el juego para ver si funcionan tan bien como sus predecesoras.



REDEMPTION
Gackt

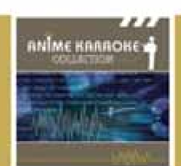
Gackt, el cantante que sirvió de inspiración para la imagen de Squall Lionheart, grabó dos temas para el juego Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII de Square Enix. Estas canciones fueron editadas dentro del OST, pero aparte se lanzó un sencillo de edición especial que incluye un DVD con detrás de las cámaras y los videos de las canciones "Redeption" y "Longing" Este sencillo fue lanzado originalmente para los que pre-ordenaron el juego en Japón, pero gracias a la popularidad del cantante, se lanzó una segunda edición que ahora sólo puede obtenerse en subastas por Internet.



THE BACK HORN
Hajimete no Kokyu de

Ha llegado hasta nuestras manos el más reciente sencillo de la banda japonesa The Back Horn: Hajimete no Kokyu de. Este sencillo, pese a tener una tónica general de balada rockera, goza de un increíble poder, por lo que es imposible no subir todo el volumen para compartir el disco con toda la gente y de paso, tronarle los tímpanos al salsero de tu vecino. Excelente antesala para el nuevo álbum de la banda.

ANIME KARAOKE
Varios Artistas



¿Sueños de cantante? ¿Cansado de cantar "la gasolina"? Tenemos el disco perfecto para ustedes: Anime Karaoke. Este disco es una recopilación de las canciones mas representativas en versión karaoke de "nuevos clásicos animados" como Evangelion, Utena, Noir y Chobits, entre otras. El disco incluye 16 tracks y es excelente para reuniones donde el sake y el "idol complex" son los ingredientes principales.

KINGDOM HEARTS II
Original Game Soundtrack

Lanzado a principios del 2006, el soundtrack de Kingdom Hearts II se compone de dos discos que incluyen los 89 temas compuestos o arreglados por Yoko Shinomura para este juego. El tema principal, interpretado por la cantante japonesa Utada Hikaru lleva por título "Passion".

El disco repite muchos temas del OST anterior, además que hay algunos nuevos arreglos que se sienten pobres en comparación con los que se presentaron en el primer juego (como ocurre con la legendaria "One Winged Angel"), afortunadamente los temas nuevos sí llamaron nuestra atención, como la nueva versión de "Dive into the Heart", aparte de aquellos compuestos para personajes como Roxas y Axel. No negamos que el disco está dirigido al fanático de la serie, pero sí encontramos en él una buena colección de música que ya empieza a hacerse característico de Square Enix.



RUMBLE ROSES TRADING ARTS

USD $ 2.50 a $500.00

http://www.konami.jp/gs/game/rumbleroses/event/wonfes_repo.html

Preparándose para la nueva versión de este simulador de car... lucha, Konami ha sacado a la venta un nuevo grupo de figurillas de la serie. Desde las más tiernas en estilo Super Deformed, hasta una figura en escala 1/6 espectacularmente detallada. El Santo nunca recibió tanta atención, afortunadamente.



CLINGFAN

USD $8.50

http://www.cybergadget.co.jp



Si bien este tipo de accesorios se esperarían más para el Xbox 360, un mini ventilador para el PS2 Slim puede que sea de utilidad para esas largas y calurosas maratones en el cercano FF XII. Aprovechando los 5V del usb, ten por seguro que tu PS2 estará fresco como lechuga. El problema sigue siendo la otra consola...

TRACKIR

USD $179.95

http://www.naturalpoint.com/trackir

Otro artefacto que intenta traer más "inmersión" a los juegos de PC. En realidad es una especie de eye toy, que registra el movimiento de tu cabeza, girando la mira dentro del juego de manera acorde. Posiblemente ayude a no tener tanto dolor de cuello por no dar una en Counter Strike.

.S

USD $8.50

http://dot-s.net/

Cuando la generación PS aún estaba en pañales, los ahora viejos y cascarrabias 8-biteros nos divertíamos con esmeradas gráficas fraguadas pixel por pixel. Si eres uno de estos vetarros, apreciarás la simpleza y nostalgia que trae este decorativo rompecabezas. ¡Quiero mi cocol!





CHARGE BOY DS

USD $21.80

http://www.keysfactory.co.jp/toy2/dsgoods/cbd/index.html

Llevas días en medio de la ciudad, después de un gran terremoto. No hay luz, no hay agua, y tu DS se acaba de quedar sin batería. ¿Qué es lo que puedes hacer en esta emergencia? ¡Charge Boy DS llega al rescate! Con sólo tres baterías AA podrás continuar tu ronda de Advance Wars por otro par de horas. Útil para esos días que a Godzilla le da por destruir la planta eléctrica.







Onimusha
Dawn of Dreams

La eterna lucha en contra de las fuerzas del Genma regresa al Japón feudal y al PlayStation 2 con la cuarta entrega de la serie Onimusha. El arte del juego regresa también a sus raíces y en esta impactante ilustración vemos uno de los primeros cuadros del gran cinema de entrada con el que cuenta el juego.

Soul Blade

Así comenzó una leyenda

DISTRIBUYÓ: NAMCO → DESARROLLÓ: NAMCO → GÉNERO: PELEAS → JUGADORES: 1 - 2 → SALIDA: DICIEMBRE DE 1996 → CLASIFICACIÓN: T → CONSOLAS: PS ONE

Aunque la sombra de Capcom siempre ha estado presente en la mente de quienes desarrollan un juego de peleas, gracias a Tekken, Namco ganó un buen lugar dentro de la galería de títulos que había lanzado para el PS One. Es por ello que el lanzamiento de Soul Blade en la consola de Sony contó con una expectativa impresionante; el título -conocido en las arcadias como Soul Edge- no sólo era el primer juego de peleas en 3D que le daba armas a sus luchadores, sino que también revolucionaba muchos de los elementos que se habían establecido como reglas dentro del género.

Aparte de que cada arma se acoplaba perfectamente al estilo de pelea de los personajes que participaban en este juego, a las características de fuerza, velocidad y peso que tenía cada movimiento en el juego también se sumaba el elemento de distancia, agregándole otro punto más al nivel de reto del juego. Aparte, esta versión sumó al modo clásico de arcadia uno de historia extremadamente detallado para cada uno de los personajes, y sus intenciones tras la misión de recuperar la poderosa espada Soul Edge, razón por la cuál se originó este campeonato.

De hecho, uno de los elementos que más llamaría la atención de este juego y los que le siguieron fue la forma en cómo Namco, no sólo justificó la presencia de cada personaje en el título, sino que lo relacionó directamente con los demás, dando a cada peleador un razón más para jugar, apart de la codicia por el poder.







La versión japonesa del juego contaba con un video de entrada que fue considerado como muy sugestivo por los censores occidentales, y en comparación con la versión 'de la maquinita', la casera no sólo contaba con más modos de juego, sino también con más personajes, trajes, armas, galerías de arte y un trabajo gráfico más detallado. La importancia y popularidad del juego dio origen a lo que actualmente se considera una de las franquicias más importantes dentro del género de peleas, Soul Calibur, la cual ha sido tan grande, que prácticamente ha dejado este juego en el olvido.



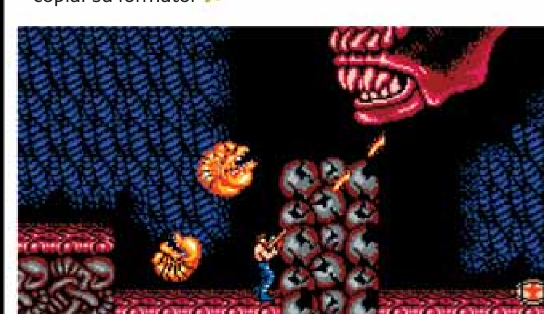


Contra

ARCADE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, DOS, MSX, NES, ZX SPECTRUM → 1986

El primer título que hizo historia en NES -después de Super Mario Bros.- fue un juego de acción programado por un equipo que años después sería conocido como Treasure, el cual nombró a esta pequeña pieza de historia como Contra. El juego llegó a toda una generación de jugadores como uno de los retos más grandes que se habían visto en la consola de Nintendo, el cual presentaba un modo cooperativo que llamó la atención de todos y además, un 'secreto' que le permitiría a los comandos Bill y Lance (o Mad Dog y Scorpion) sobrevivir la amenaza del grupo Red Falcon: el truco de las 30 vidas.

Inspirado en películas como "Alien" y "Predator", Contra era un título de correr y disparar, cuya acción daba las primeras señas de que no todos los juegos tenían que ser de personajes bonitos y escenarios coloridos. Aunque las versiones occidentales editaron las escenas que narraban la historia del juego, su popularidad fue tan grande, que con cada secuela se hizo de un nombre tan grande que difícilmente se puede olvidar cuando se habla de cualquier otro título que ha intentado copiar su formato.



Atomix Profile 020



SERIE: NINJA GAIDEN → JUEGOS: 8 → JUEGO MÁS IMPORTANTE: NINJA GAIDEN

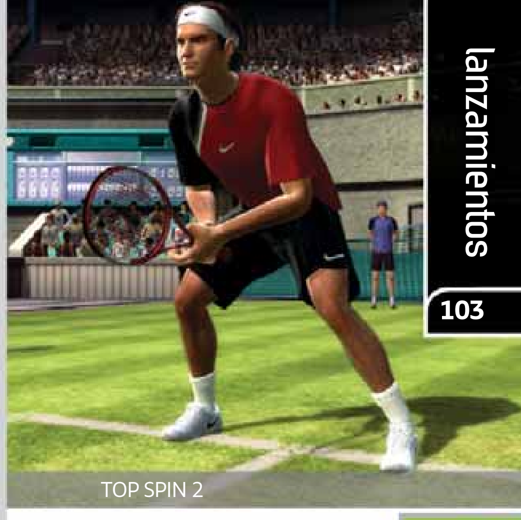
Ryu Hayabusa

Venganza Encarnada

Su historia comenzó con la última carta de su padre, encomendándole entregar la espada de la familia a un agente de la CIA en el continente americano. La odisea de ese primer viaje llevó a Ryu Hayabusa por una aventura que se expandiría en tres de los juegos más difíciles que se publicaron para el NES, y cuya popularidad forzarían el regreso de esta saga en el Xbox. Determinado y justo, Ryu salió de su propio juego para ser parte de la otra serie de Tomonobu Itagaki, Dead or Alive.


ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS


GHOST RECON: ADVANCE WARFIGHTER


TOP SPIN 2



ps2

Marzo 14	Tokyo Xtreme Racer DRIFT
MARZO 14	ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS
MARZO 14	METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
Marzo 14	SnoCross 2 Blair Morgan
Marzo 21	Warship Gunner 2
Marzo 28	Kingdom Hearts II
Marzo 28	River King: A Wonderful Journey
Marzo 28	Dynasty Warriors 5: Empires
Marzo 28	Suikoden V
Marzo 28	Beatmania
Marzo 28	CMT Presents: Karaoke Revolution Country
Marzo 28	Dance Factory
Marzo 28	Metal Saga





psp

Marzo 15	007 - From Russia With Love
Marzo 15	Brothers in Arms
Marzo 21	Daxter
Marzo 21	Astonishia Story
Marzo 21	Me & My Katamari
Marzo 21	Kao Challengers
Marzo 21	Outrun 2006: Coast 2 Coast
Marzo 21	Capcom Classics Collection Remixed
Marzo 27	NBA Ballers: Rebound
Marzo 28	Viewtiful Joe: Red Hot Rumble
Marzo 28	Untold Legends: The Warrior's Code
Marzo 28	Metal Gear Ac!d 2
Abril 3	Bust-A-Move Deluxe
Abril 4	Mortal Kombat: Deception Unchained

xbox

Marzo 21	Konami All-In Poker
Marzo	Payout Poker and Casino
Marzo	Far Cry Instincts Evolution
Marzo	Monster 4x4 World Circuit
Marzo	Real World Golf
Marzo	MC3: DUB Edition Remix

360

Marzo	Far Cry Instincts Predator
Marzo	Mad Tracks
Marzo	Street Fighter II Hyper Fighting
ABRIL 3	TOP SPIN 2


FIFA STREET 2

multi

MARZO 15	FIFA STREET 2
Marzo 21	The Godfather
Marzo 21	Outrun 2006: Coast 2 Coast
Marzo 27	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
MARZO	TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCE WARFIGHTER



gba

Marzo	Pirate Battle
Marzo	The Tower SP
Marzo	Catz
Marzo	Franklin's Great Adventures
Marzo	Koala Brothers: Outback Adventures
Marzo	Dr. Sudoku





ngc

Marzo 28	Harvest Moon: Magical Melody



nds

Marzo 20	Metroid Prime: Hunters
Marzo 20	Tetris DS
Marzo 20	Worms: Open Warfare
Marzo 22	Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal
Marzo	Nicktoons
Marzo	Dynasty Warriors
Marzo	Guilty Gear Dust Strikers


MGS 3: SUBSISTENCE





"!M*a%$:^¡, Matamos a Keny! Y a Carman y a Kayl y al Chef y a Timy y al Sr. Mojón y a Bart y a Homero y a Lisa y a Marge y a Bob y a Telma y a Selma y al Payaso y a Abu y al Dr. Katz y a Duckman y al Hombre de Acero y al Hombre Murciélago, y a los Gemelos Fantasiosos y las Chicas Muypoderosas y al Fantasma del Espacio y al Gato y a Matute y a Cucho y a Demóstenes y a Panza y a Benito y a Pedro y a Vilma y a Betty la Fea y a Dino y al Oso y al Bubuuu y a Mac Cool y a Número Uno y a los hermanos Macana y al Corre Caminos y al Coyote y a Tom y a Jerry y al Patán y a Rocky y a Boris y a Natacha y a Ji Man y al Eskeletor y a las Urracas Hablantinas y a Porki y a Lucas y a Donald y a Daisy y al ave Claudio y a Penélope y a los Super amigos con todo y a Magila y a Juancho y a Leoncio y a Tristón y a Clarabella y a Beto y a Tapón y a Ignacio y la gata y a Huckleberry y al Comisario Ricochet y a Escuby y a Fred y a Vilma y a Shaggy y a Daphne y a los Imposibles y al Vaquero Temerario y a Milton y a Solo un Ojo y al Profesor y al Rey Leonardo y a su paje Florín y a Benito y a Cecilio y a Carlín Cortis y a Super Sónico y a Cometín y a Ultra y a Lucero y a Simbad el Marino y a Salado y a Félix y al Profesor y a Snupy y a Carlitos y a Lucy y a Linus y a Olivia y a Pilón y a Brutus y a Eugenio y a Alicia y a Melquiades y a Canito y a Canuto y a Marvin y a Chili Uili y a Glib y a Tundro y a los Esnorquels y a Shina y a Frankenstein Jr. y a Pulgarcito Investigador y a Super Fisgón y a Despistado y a Pixi y a Dixi y a Vinx y a Multi Hombre y a Fluid Hombre y a Cangur-Hombre y a Tenesi y a Tucsido y a Linterna Verdecita y a Flass y al Tigre y a Igor y a Kanga y a Gadget y a Pulgoso y a Pedro Bello y a Pancho y a Rancho y a la Pantera Rosada y al Inspector y a Dodo y al Oso Hormiguero y a Super Pollo y a Tom Rueda loca y a Jorge de la Selva y a Simiolón y al otro Simiolón y a Archi y a Torombolo y a Carlos y a Betty y a Verónica y a Sabrina y al Sr. Paz y al Hombre Invencible y al Rey del Martillo y al Hombre Pájaro y a los Herculoides y a Jony Quest y al Dr. Quest y a Hatchi y a Bandido y a Lasy y a Chazam y a sus pequeños amos y al Loco Pájaro y a Bat-fink y a Kar-ate y a los Cariñosos ositos y al Gordo Huracán y al Sombrerero y a Lechuza y al fantasmita y a D'Artagnan y a los caballeros árabes y a Aqui-michú y a Micromán y a Hernández y a Fernández y a Tornasol y a los Osos Montañosos y a Hércules y a Dédaluz y..."

A PARTIR DEL 31 DE JULIO. Un nuevo orden televisivo: Cero animación tradicional

FULL ANIMÉ

Pídelo a tu proveedor de TV paga.



www.animax-la.com

A SONY PICTURES ENTERTAINMENT company